296 CD-ACTION NUMER 07/2019 R

PEŁNE WERSJE GIER
OPOWIEŚCI Z NYANII PL/EN
WORLD WAR I PL/EN

NR 07/2019 (296) INDEX 334561
OD 04.06.2019 DO 01.07.2019
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 29 LIPCA 2019

CD-ACTION®

RECENZJE RAGE 2 • A PLAGUE TALE: INNOCENCE • MORDHAU • OBSERVATION • TOTAL WAR: THREE KINGDOMS ZAPOWIEDZI BORDERLANDS 3 • GHOST RECON: BREAKPOINT

PUBLICYSTYKA NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ • GOTHIC • BORDERLANDS • TOTAL WAR

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 07
9 771426 291907

RAGE 2 □ A PLAGUE TALE: INNOCENCE □ MORDHAU □ TOTAL WAR: THREE KINGDOMS □ BORDERLANDS 3 □ GHOST RECON: BREAKPOINT

Graj jak profesjonalista

- Jasność 400 cd/m²
- Odświeżanie 240 Hz, czas reakcji 1 ms
- DisplayPort, HDMI, USB Hub
- Kąty widzenia 170⁰ (poziomy)/160⁰ (pionowy)

LG

27GK750F-B Monitor dla graczy 27" Full HD

1699.-

Technologia AMD FreeSync™

Dzięki technologii AMD FreeSync™ nie umknie Ci ani jedna klatka. Technologia ta eliminuje rozrywanie i zacinanie obrazu będące efektem różnic między szybkością generowania kolejnych klatek przez kartę graficzną a częstotliwością odświeżania monitora. AMD FreeSync™ zapewnia płynniejszy ruch postaci i innych elementów w grach.

GUI ustawienia środowiska gry

Specjalna aplikacja LG My Display Preset pozwala dobrać do każdej gry lub aplikacji indywidulane ustawiania monitora. Już nie musisz za każdym razem ręcznie zmieniać ustawień monitora, wskaż je raz, a potem monitor, za każdym razem sam zmieni ustawiania na te które są dla Ciebie najwygodniejsze.

Kompletne wyposażenie dla graczy

Funkcja Black Stabilizer wykrywa najciemniejsze obszary i rozjaśnia je, dzięki czemu znajdziesz wrogów czających się w cieniu. Funkcja Dynamic Action Sync umożliwia błyskawiczne atakowanie wrogów. Funkcja Crosshair umieszcza punkt uderzenia na środku, zwiększając celność w strzelankach pierwszoosobowych.

Asortyment w podanych cenach dostępny od 4.06 do 24.06.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 02.07.2019

CDA na FB

TUŻ-TUŻ!

Pisanie we wstępniaku o najgorętszym temacie przyszłego numeru to chyba najgorszy pomysł w historii pomysłów – i musicie mi wybaczyć, bo właśnie to zamierzam zrobić. Nadchodzi E3! Współpracę z CD-Action zaczynałem właśnie od newsowania na cdaction.pl podczas targów w Los Angeles... ale nie tylko z tego powodu czuję z nimi tak silną więź. Wynika ona głównie z podejścia wydawców gier, którzy największe bomby odpalają właśnie w czerwcu – kiedy wszystkie oczy zwrócone są w ich kierunku. Bywa zresztą, że niewybuchy okazują się równie pamiętne, co atomówki. To w końcu nie tylko czas ekscytacji, ale i skrajnej żenady.

Nazwałem E3 „targami w Los Angeles" – wszyscy zdążyliśmy już jednak zauważyć, że to dawno przestała być impreza dla Amerykanów (i tymczasowych Amerykanów, w tym nas, bo co roku mamy na miejscu swoich ludzi). Ba, niektórzy pewnie stwierdzą, a ja może nawet się pod tym podpiszę, że nigdy nią nie była. Odwiedzających są dziesiątki tysięcy – ale konferencje na żywo i po fakcie oglądają miliony. Aż trudno zliczyć tych, którzy czytają newsy, oglądają zwiastuny i zapisy rozgrywki.

W tym roku, jak i w poprzednich latach, idziemy na rękę każdemu, kogo interesują nowinki zaprezentowane na E3. Tych, którzy chcą wiedzieć o wszystkim, i to najszybciej jak tylko się da, zapraszam na cdaction.pl (pierwsza konferencja – 9 czerwca wieczorem). Będziemy na bieżąco newsować, relacjonować, donosić i podsumowywać, zarywać nocki, ekscytować się i prychać razem z Wami. Ci, którzy wolą wiedzę poszerzoną – pozyskaną w wielu przypadkach bezpośrednio od twórców przez naszych wysłanników – otrzymają ją w kolejnym numerze CD-Action. A do tego czasu... cóż, przed Wami świeżutkie wydanie, po którym nie da się poznać, że powstawało w czasie typowej dla branży, majowej ciszy przed burzą.

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Dawid Bojarski

SPIS TREŚCI

GRY

Microsoft ♥ Sony ... 004
Newsy ... 005

W PRODUKCJI

Borderlands 3 ... 008
Minecraft Earth ... 012
Neverdark ... 013
Trine 4: The Nightmare Prince ... 014
Field of Glory: Empires ... 015
Journey to the Savage Planet ... 016
Rad ... 018
Skyhill: Black Mist ... 019
Ghost Recon: Breakpoint ... 020

JUŻ GRALIŚMY

F1 2019 ... 022
Pandemic Express ... 024
CryoFall ... 026
Catherine: Full Body ... 028

RECENZJE

GameWalker ... 030
A Plague Tale: Innocence ... 036
Blood: Fresh Supply ... 041
Close to the Sun ... 042
Total War: Three Kingdoms ... 044
Imperator: Rome ... 046
Rage 2 ... 048
Observation ... 052
Hearthstone: Wyjście z cienia ... 054
Pathway ... 056
Driftland: The Magic Revival ... 058
Rise of Industry ... 060
Irony Curtain: From Matryoshka with Love ... 061
Mordhau ... 062
Titan Quest: Atlantis ... 065
Yuppie Psycho ... 066
BoxBoy + BoxGirl! ... 068
Fade to Silence ... 069
Whispers of a Machine ... 070
Forager ... 072
Sniper Elite V2 Remastered ... 074
Kaszanka Zone: Bubsy – Paws on Fire! ... 075

PUBLICYSTYKA

Nie trzeba wiele ... 076
Ach, ten Randy! ... 080
Riotka ... 082
Pisząc Kroniki Myrtany ... 084
Niebezpieczne związki ... 088
Felieton: [HIT] Bojarski: W nowym CD-Action pojawią się teksty! ... 091
Niepozorny hegemon ... 092
Chernogrametria ... 096
Felieton: Przedsądowe wezwanie do zapłaty ... 099
Jak odpalić? ... 100
Porażka ma wielu ojców ... 102
Return to Castle Sebastein ... 104
Magazyn Kulturalny ... 108
Szpile ... 126

TECHNOLOGIE

MEGAKONFIGURATOR

Komputery stacjonarne ... 112

TESTY

Karta dźwiękowa i wzmacniacz słuchawkowy Creative SXFI Amp ... 118
Notebook Lenovo Legion Y740 (17") ... 119
Komputer stacjonarny MSI Trident A ... 120
Uchwyt liyama DS1003C-B1 oraz trzy monitory liyama Black Hawk G2530HSU ... 121
Monitor Philips 241B8Q ... 121

INNE

Na Luzie ... 110
Action Redaction ... 122
Loot ... 128
Zdrapka z kodem ... 130

INDEKS GIER

Blood: Fresh Supply ... 041
Borderlands 3 ... 008
BoxBoy + BoxGirl! ... 068
Bubsy: Paws on Fire! ... 075
Catherine: Full Body ... 028
Close to the Sun ... 042
CryoFall ... 026
Driftland: The Magic Revival ... 058
F1 2019 ... 022
Fade to Silence ... 069
Field of Glory: Empires ... 015
Forager ... 072
Ghost Recon: Breakpoint ... 020
Hearthstone: Wyjście z cienia ... 054
Imperator: Rome ... 046
Irony Curtain: From Matryoshka with Love ... 061
Journey to the Savage Planet ... 016
Minecraft Earth ... 012
Mordhau ... 062
Neverdark ... 013
Observation ... 052
Pandemic Express ... 024
Pathway ... 056
A Plague Tale: Innocence ... 036
Rad ... 018
Rage 2 ... 048
Rise of Industry ... 060
Skyhill: Black Mist ... 019
Sniper Elite V2 Remastered ... 074
Titan Quest: Atlantis ... 065
Total War: Three Kingdoms ... 044
Trine 4: The Nightmare Prince ... 014
Whispers of a Machine ... 070
Yuppie Psycho ... 066

Microsoft ♥ SONY

Sony wybrało Microsoft, PlayStation musi się dostosować.

■ Pakt z wrogiem zawiera: **Allor**

16 maja Sony wraz z Microsoftem, a dokładniej: Kenichiro Yoshida, prezes Sony, oraz Satya Nadella, CEO Microsoftu, ogłosili, że firmy będą współpracowały na polu rozwiązań chmurowych. Dosłownie: „game and content-streaming services". Czyli gier i usług. Giganci mają również w przyszłości wspólnie pracować nad służącym do tego sprzętem, a wszystko to w ramach należącej do Microsoftu platformy Azure.

Negocjacje rozpoczęły się jeszcze w zeszłym roku. Do tego – jeśli wierzyć przeciekom – po stronie Japończyków odpowiadał za nie główny management firmy z Tokio. Co zaś najbardziej interesujące, **ludzie z działu PlayStation dowiedzieli się o tym dopiero, gdy sprawa była już dogadana**. I ponoć przyjęli to w taki sposób, że szefostwo musiało ich uspokajać, zapewniając, że premiera kolejnej generacji zwykłych konsol nie jest zagrożona. Ponownie: to tylko przecieki ze strony osób, które zastrzegły sobie anonimowość, ale nie zostały one zdementowane.

#00FFFF

Panika wydaje się jednak jak najbardziej na miejscu. Dział PlayStation przez lata pracował przecież nad własnymi rozwiązaniami w tym zakresie – i miał się nawet czym na tym polu pochwalić. Remote Play debiutował w 2006 (w pierwotnej wersji był to streaming z konsoli PS3 na PSP, obecnie w roli „nadajnika" może występować także PS4, a do listy odbiorników dołączyły między innymi zwykłe pecety). PlayStation Now, które zamiast prywatnych PS3 i PS4 wykorzystuje ich wirtualne odpowiedniki poupychane po serwerowniach, odpalono zaś w 2014, przy czym bazowało na wykupionym przez Sony serwisie Gaikai, który działalność rozpoczął w 2011.

Problem w tym, że usługi te oferują jakość zaledwie 720p (wyjątek to Remote Play na PS4 Pro – działa również w Full HD), do tego dostępne są jedynie w kilku krajach. Przejście PlayStation Now na Full HD, zwłaszcza w tytułach, które działają w 60 fps-ach, wcale nie jest takie proste. W zasadzie obecnie działa to dobrze na większą skalę jedynie w GeForce Now (Full HD i maksymalnie 120 fps-ów), choć udane testy mają za sobą także Google (ale tylko w Assassin's Creed Odyssey) oraz właśnie Microsoft. Ten ostatni właśnie ogłosił, że ma infrastrukturę (znaną jako xCloud), która bez problemu radzi sobie z dowolnym z 3,5 tys. tytułów już wydanych na Xboksa One oraz 1900, które są jeszcze w produkcji – i to natywnie, twórcy nie muszą w swoich grach niczego zmieniać.

Porozumienie na szczycie, czyli Yoshida-san i pan Nadella podający sobie dłonie podczas ogłaszania współpracy.

Cumulonimbus

Co nie mniej ważne, **Microsoft rozmieścił już niezbędny do tego wszystkiego sprzęt w swoich centrach obliczeniowych na całym świecie**. A tych firma ma obecnie najwięcej ze wszystkich usługodawców, bijąc nawet największego na rynku chmurowym Amazona (Microsoft jest drugi, Google – ze sporą stratą – trzeci, a Sony w ogóle się nie liczy).

Oczywiście Xbox to nie do końca to samo, co PlayStation. Różnice w sprzęcie są jednak na tyle małe, że na tle pozostałych problemów, które trzeba by rozwiązać, praktycznie nieistotne. Zwłaszcza jeśli dział PlayStation będzie potrafił schować dumę do kieszeni i zabrać się za współpracę z wrogiem.

A skoro już o plotkach i streamingu: ponoć z rozwiązań Microsoftu będzie korzystała w niedługim czasie także jeszcze jedna japońska firma. Ta od Mario, Zeldy i Pikachu. Szok? No, ale jak nie Microsoft, to kto? |CDA|

Problemy z wyprzedażą

PC W maju Epic rozpoczął pierwszą dużą wyprzedaż w swoim sklepie. Spore obniżki i dodatkowe 40 zł upustu za zakupy na kwotę co najmniej 60 zł – oferta była bardzo kusząca. Bardzo szybko pojawiły się jednak problemy. Wielu wydawców wycofało z Epic Games Store na czas promocji swoje gry – mowa m.in. o Borderlands 3, Vampire: The Masquerade: Bloodlines 2 czy należących do Ubisoftu The Division 2, Anno 1800 i Ghost Recon: Breakpoint. Jakby tego było mało, szybko pojawiły się doniesienia o banach na kolejne transakcje dla graczy, którzy obkupili się podczas wyprzedaży w dostępne gry. Konta te miały zostać otagowane jako potencjalne oszustwa, a jedynym sposobem zdjęcia blokady był kontakt z działem obsługi klienta firmy.

Rakiety są epickie

PC Prezes Epic Games, Tim Sweeney, zapowiedział, że firma zaprzestanie pozyskiwać gry na wyłączność, jeśli Steam obniży marżę, którą obarcza developerów. Twitterowe oświadczenie to świetna zagrywka PR-owa, póki co natomiast na czasową ekskluzywność decydują się kolejni developerzy. A Epic Games na tym nie poprzestaje i zaczyna wykupywać całe studia. Na pierwszy ogień poszło Psyonix, którego Rocket League pojawi się na nowej platformie przed końcem 2019 roku. Nie spowoduje to usunięcia gry ze Steama, gdzie wciąż można ją kupić. Wykup Psyonix oznacza natomiast, że studio otrzyma więcej środków na promocję esportowej odnogi Rocket League.

Quantic Dream na PC!

PC O tym, że pecetowe porty gier studia Quantic Dream pojawią się w Epic Games Store, wiedzieliśmy od jakiegoś czasu. Teraz w końcu poznaliśmy daty premier. I tak – Heavy Rain zadebiutuje już 24 czerwca, Beyond: Two Souls 22 lipca, a Detroit: Become Human jesienią tego roku. Każda gra ma także otrzymać demo – na pierwszy ogień poszedł Heavy Rain, którego wersja demonstracyjna wystartowała z problemami. Kłopoty techniczne sprawiły, że grywalną próbkę można było odpalić dzień później, niż zakładano – 25 maja.

www.epicgames.com/store

Punk w modzie

PC W zaledwie rok po premierze twórcy Frostpunka wyjawili, że sprzedało się już aż 1,4 miliona egzemplarzy ich nieszablonowego city buildera. Liczba ta najpewniej znacząco wzrośnie wraz z debiutem strategii 11 bit studios na konsolach, do którego ma dojść pod koniec tego roku.

www.frostpunkgame.com

Rekordowy Steam

PC Pod koniec kwietnia liczba kont założonych na Steamie przekroczyła miliard. Oczywiście nie oznacza to, że do usługi Valve codziennie loguje się co siódmy mieszkaniec globu, jednak rekordowa liczba użytkowników korzystających z platformy w przeciągu miesiąca – wynosząca 90 milionów – wciąż robi wrażenie.

store.steampowered.com

O bogowie, walka!

PC 18 lipca na Steamie i GOG-u pojawi się polskie action RPG, Warlocks 2: God Slayers. Co ciekawe, za jego produkcję odpowiada Frozen District, póki co znane jedynie z symulatora remontu House Flipper, który na Steamie rozszedł się już w nakładzie 845 tysięcy sztuk.

frozendistrict.com

176

milionów kopii Minecrafta (obchodzącego właśnie 10-lecie powstania) rozeszło się na całym świecie. Oznacza to, że najpewniej mamy do czynienia z najlepiej sprzedającą się grą w historii.

www.minecraft.net

Uzależnienie od gier zaburzeniem

BIZ Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) poinformowała, że uzależnienie od gier zostało oficjalnie uznane za zaburzenie psychiczne. Pomysł, by wpisać je do 11. Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób pojawił się pod koniec 2017 roku, a teraz członkowie zgromadzenia jednogłośnie zatwierdzili tę decyzję. Tak zwany „gaming disorder" ma objawiać się m.in. tym, że gracz traci kontrolę nad czasem, jaki spędza przy komputerze czy konsoli, gry wideo są dla niego ważniejsze od innych aktywności i będzie kontynuował obcowanie z nimi mimo wyraźnie negatywnych konsekwencji dla zdrowia czy innych aspektów życia. Docelowo zakwalifikowanie uzależnienia od gier jako zaburzenia ma ułatwić chorym dostęp do specjalistycznego leczenia.

icd.who.int

Poker nie dla Polaków

PS4 W maju Red Dead Online wyszło z fazy beta-testów i przy tej okazji otrzymało sporą aktualizację. Nie wszystkie atrakcje przygotowane na premierę właściwej wersji gry okazały się jednak dostępne dla wszystkich. Gracze z Polski (a także z innych krajów, jak Kuwejt, Argentyna, Islandia czy Czechy) nie mogą uczestniczyć w partyjkach pokera, które czekają na chętnych m.in. w Blackwater. Powodem (przynajmniej w naszym kraju) najpewniej są kwestie prawne, a dokładniej ustawa hazardowa, wedle której urządzanie gier hazardowych jest objęte monopolem państwa, które wystawia licencje wszystkim zainteresowanym i pobiera z tego tytułu podatek. Problem w tym, że w Red Dead Online w pokera gra się jedynie za wirtualną walutę, której nie można nabyć za prawdziwe pieniądze. Wiele wskazuje więc na to, że Rockstar wolał w tej kwestii dmuchać na zimne i zablokować minigrę na potencjalnie problematycznych rynkach.

www.rockstargames.com

Filmy na podstawie exclusive'ów Sony

PC Sony postanowiło rozpocząć produkcję filmów i seriali na podstawie swoich gier. Specjalnie w tym celu otwarto nowy oddział, któremu przewodzi Asad Qizilbash, wcześniej wiceprezes ds. marketingu. Nim jednak ucieszycie się, że ekranizacja The Last of Us to tylko kwestia czasu, spieszę ze złymi wieściami. Pierwszym projektem nowej komórki ma być... serial na motywach Twisted Metal. Najwyraźniej Sony musi się rozpędzić, a pomóc w tym ma właśnie ekranizacja brutalnych wyścigów, pamiętających jeszcze czasy pierwszego PlayStation.

www.sony.com

THQ Nordic kupiło twórców Gothica

BIZ W lutym tego roku THQ Nordic wykupiło twórców Kingdom Come: Deliverance, a teraz ten sam los spotkał kultowe w naszym kraju studio Piranha Bytes. Developerzy odpowiedzialni za serie Gothic i Risen, a także wydanego w 2017 roku Eleksa, mają zachować pełną swobodę twórczą. Dodatkowo siedzibą „Piranii" pozostaje niemieckie Essen, a przejęcie przez szwedzkiego wydawcę nie oznacza żadnych zmian personalnych. W krótkim Q&A na stronie THQ podkreślono, że obecnie nie ma w planach remake'ów klasycznych gier Piranha Bytes, jednak nie zaprzeczono, jakoby trwały prace nad sequelem Eleksa.

www.thqnordic.com

TRUDNA MIŁOŚĆ

Sukces The Farm 51...

PC Kickstarterowa zbiórka funduszy na Chernobylite, nową grę The Farm 51, zakończyła się wielkim sukcesem. Gliwiczanie zebrali ponad dwukrotność zakładanej kwoty 100 tysięcy dolarów, co pozwoli na rozbudowanie ich wirtualnej wizji Czarnobyla o dodatkową zawartość.

www.kickstarter.com

...oraz Movie Games

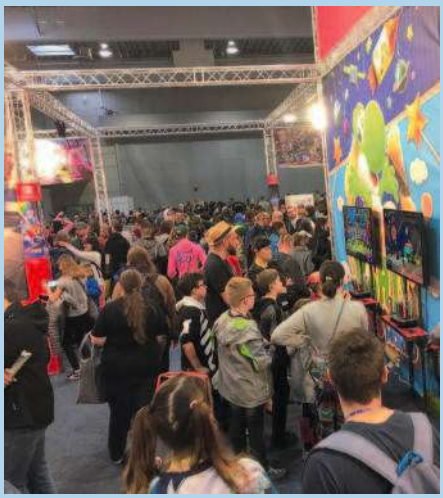
PC Na Kickstartera trafiła także inna polska gra – Lust from Beyond. Sequel erotyczno-okultystycznej przygodówki został ufundowany w dziesięć godzin, a ostatecznie twórcy zebrali ponad trzy razy więcej, niż zakładali – 36 tysięcy dolarów. Dzięki temu w grze pojawią się między innymi... interaktywne sceny seksu.

www.kickstarter.com

Nie dla DLC, tak dla planszówki

BIZ Pomimo oczekiwań graczy Capcom postanowił nie tworzyć żadnego DLC do Devil May Cry V. Zamiast tego japoński gigant zlecił firmie Steam Forged zaprojektowanie planszówki na motywach „piątki", która niemal od ręki został ufundowana na Kickstarterze.

www.steamforged.com



PYRKON ZA NAMI

CDA Pomiędzy 26 a 28 kwietnia po raz już dziewiętnasty na poznańskich halach MTP odbył się Pyrkon, jeden z największych festiwali fantastyki w Europie. W tym roku gościł ponad 50 000 osób (co było mocno odczuwalne, tłumy były przeogromne!).

www.cdaction.pl

10

milionów kopii God of War rozeszło się od jego premiery w 2018 roku. Oznacza to, że najnowszy rozdział historii Kratosa znalazł się w elitarnym gronie exclusive'ów Sony z ponad 10 milionami sprzedanych egzemplarzy. Wśród nich wymienić można m.in. Horizon Zero Dawn, Marvel's Spider-Man, The Last of Us Remastered czy bezkonkurencyjne (ponad 16 mln sprzedanych kopii!) Uncharted 4: Kres złodzieja.

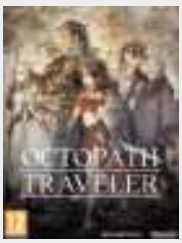
www.sony.com

Apex Legends pikuje

PC Według najnowszego raportu SuperData Apex Legends nie przynosi już tak dużych przychodów jak na starcie. Choć 24 miliony dolarów zarobione w kwietniu wciąż robią wrażenie, to blakną przy 92 milionach, jakimi battle royale EA mogło pochwalić się jeszcze w lutym. Co za tym idzie, gra nie załapała się nawet do pierwszej dziesiątki najlepiej zarabiających produkcji – zarówno na konsolach, jak i PC. Dla porównania Fortnite, którego Apex Legends miało zdaniem wielu rychle zdetronizować na battle royale'owym tronie, zajmuje piąte miejsce na pecetach i drugie na konsolach.

www.superdataresearch.com

JUŻ WKRÓTCE



Octopath Traveler

PC Pierwotnie wydane na Switchu turowe jRPG trafi na komputery. Dzięki temu pecetowcy będą mogli sprawdzić, czy milion egzemplarzy sprzedanych w miesiąc był przypadkiem, czy świadectwem jakości.

7.06

Judgment

PS4 Zupełnie nowa opowieść osadzona w uniwersum Yakuzy i znanym z mafijnej serii mieście Kamurocho. Czas dowiedzieć się, na ile Judgment okaże się odgrzewanym kotletem, a na ile prawdziwym odświeżeniem formuły gier studia Ryu Ga Gotoku.

25.06

The Sinking City

PC, PS4, XBO Na podstawie prozy Lovecrafta. W skórze prywatnego detektywa przekonamy się, czy częściowo zatopione miasto Oakmont rzeczywiście zostało opanowane przez demoniczne siły.

27.06

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
CZERWIEC	
6 Cooking Simulator (symulator)	PC
6 MotoGP 19 (wyścigowa)	PC, PS4, XBO, NS
7 Octopath Traveler (jRPG)	PC
12 2urvive (akcja)	XBO
14 Dragon Star Varnir (turowy RPG)	PS4
14 World End Syndrome (visual novel)	PS4, NS
18 Vacation Simulator (symulacja)	PS VR
18 Mini-Mech Mayhem (bijatyka)	PS VR
20 Solar Warden (akcja)	PC
20 Super Neptunia RPG (RPG)	PC
20 Steel Division 2 (strategia)	PC
21 Crash Team Racing Nitro-Fueled (wyścigi)	PS4, XBO, NS
23 Date a Live: Rio Reincarnation (visual novel)	PS4
24 Heavy Rain (przygodowa)	PC
25 Judgment (akcja)	PS4
25 Car Mechanic Simulator 2018 (symulacja)	PS4, XBO
25 Monster Jam: Steel Titans (wyścigowa)	PC, PS4, XBO
25 Mutant Year Zero: Road to Eden (strategia turowa)	NS
25 Redeemer: Enhanced Edition (akcja)	PS4, XBO, NS
27 La-Mulana 2 (zręcznościowa)	PS4, XBO, NS
27 The Sinking City (survival horror)	PC, PS4, XBO
28 Super Mario Maker 2 (platformówka)	NS
28 Super Neptunia RPG (RPG)	PS4, NS
28 F1 2019 (wyścigowa)	PC, PS4, XBO
LIPIEC	
2 Final Fantasy XIV: Shadowbringers (RPG)	PC, PS4
2 Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered (akcja)	NS
4 Stranger Things 3: The Game (beat 'em up)	PC, PS4, XBO, NS
4 Clannad (przygodowa)	NS
5 Attack on Titan 2: Final Battle (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
9 Bear With Me (przygodowa)	PS4, XBO, NS, AND, iOS
12 Dragon Quest Builders (RPG)	PS4, NS

Dział Info przygotowali: Ninho i Allor.

PRODUCENT: GEARBOX SOFTWARE
DATA WYDANIA: 13 WRZEŚNIA 2019
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

FPS • ACTION RPG • CO-OP • HUMOR

BORDERLAN

Świruje: **Krigore**

Na trzecią część Borderlands czekamy ponoć tak długo z bardzo prostej przyczyny: grafik musiał wymyślić, jak dorysować trzecią rękę bandycie z okładek dwóch poprzednich odsłon serii. Cóż, nie udało się. Koniec końców jednak „trójka" będzie jeszcze bardziej odjechana – tak pod względem obrazka na pudełku, jak i rozgrywki.

Idę o zakład, że okładka nadchodzącej „trójki" – choć na razie przemknęła niezauważona – prędzej czy później wywoła nad Wisłą kontrowersje. Znów dostanie się graczom za obrazoburczość, deptanie świętości, brutalność, skrzywione postrzeganie świata i specyficzny humor – typowy raczej dla pensjonariusza domu niespokojnej psychiki. Przewrotnie jednak można powiedzieć, że wszystko to pokazuje, iż... na Borderlands 3 warto czekać.

Pukawki mają nogi!

Tak jak Mortal Kombat wpisał się w historię gier brutalnymi fatalities, tak Borderlands dziesięć lat temu odświeżyło skostniały nieco świat FPS-ów gazylionem pukawek. Zaczerpnięty z MMO i gier diablopodobnych pomysł, by uzbrojenie generowało się losowo, był strzałem w dziesiątkę. Tu będzie podobnie: znów mamy pozyskiwać w praktyce nieskończoną liczbę zróżnicowanego oręża. Podobnie jak poprzednio, broń będzie się charakteryzować podstawowymi parametrami – ta szóstka, wśród której są m.in. obrażenia, celność czy szybkostrzelność, ma odpowiadać za podstawowe działanie każdej sztuki. Ważniejsze jednak wydają się cechy dodatkowe.

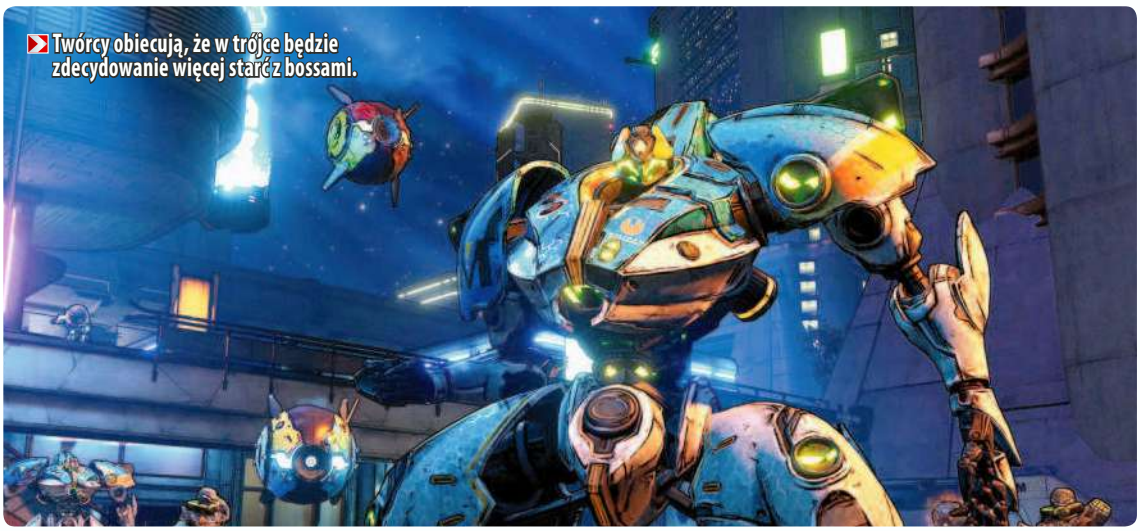
Jak pewnie pamiętacie choćby z Diablo III, wszystkie dostępne tam akcesoria zabijaki oprócz czytelnych cyferek mają też nieco bardziej skomplikowane napisy przedstawiające, co się stanie, gdy potraktujemy orężem wroga – Borderlands pójdzie w tym samym kierunku. Niektóre rodzaje broni (ogółem będzie ich sześć, w tym pistolety, karabiny i broń ciężka) pozwolą spojrzeć na wroga przez celownik optyczny, inne będą strzelać np. kulami mrożącymi, jeszcze inne... pójdą same zaprowadzić wśród niemiluchów prawo i sprawiedliwość. Serio!

Mając przecież jako tako działający system uzbrojenia stworzony już wcześniej, twórcy najwyraźniej skupili się na dopakowaniu bajerami co rzadszych modeli. Dlatego też po odrzuceniu niektórych broni część z nich wybuchnie, inne będą odbijać się jak piłki i dopiero potem wybuchać, a jeszcze inne – zamienią się w drona, zaczną same strzelać do wrogów i... nie wiem, pewnie też w końcu wybuchną. Dla wielu najważniejsze może być co innego – **większość oręża będzie miała dwa tryby prowadzenia ognia**. Niby nic nowego od czasów klasycznych tytułów z Unrealem na czele – do rozgrywki jednak wprowadzi to na pewno powiew świeżości. Z tego, co można zaobserwować w pierwszych materiałach z gry, będziemy mogli w ten sposób różnicować amunicję: raz strzelać lodem, innym razem ogniem. Niekiedy miejsce tradycyjnych kul zajmą małe rakietki, a w przypadku chainguna – granaty.

Dużo tego wszystkiego? Ano, dużo. Ale nie szkodzi! By dało się szybko wybrać najlepszy sprzęt, twórcy wprowadzili system oceniania broni. W lewym górnym rogu znajdziecie liczbę: im jest wyższa, tym dana sztuka lepiej spisuje się w boju. Oczywiście jak ktoś lubi niuanse i np. stawia duży magazynek nad szybkostrzelność, to i tak zabawki będzie dobierał wedle własnego uznania – wspomniany ranking jednak pozwoli się szybko zorien-

DS 3

W grafice – nie licząc rozdzielczości tekstur i ulepszonego oświetlenia – dużych zmian nie widać.



Twórcy obiecują, że w trójce będzie zdecydowanie więcej starć z bossami.

tować w sytuacji i odrzucić lub sprzedać zbędne graty. Warto w tym miejscu dodać, że sam plecak głównego bohatera zmieni się niewiele: to znów przestrzeń na broń z aktywnymi slotami uzbrojenia, tarczą, gadżetem i miejscem na amunicję.

Czwórka wspaniałych

Nie tylko pukawki będą miały dwa sposoby działania. To samo dotyczy również przedstawicieli klasy operative. Tworząc postać, wybierzemy jednego z czwórki bohaterów – jednakże tylko ten jeden wspomniany skorzysta z dwóch umiejętności klasowych jednocześnie. Pozostali będą mogli używać jednej – wbrew pozorom nie jest to jednak takie złe, gdyż w Borderlands 3 każda z postaci będzie mogła rozwijać się w ramach trzech drzewek umiejętności. Każde z nich składa się z siedmiu poziomów, na których da się wykupywać ulepszenia, przede wszystkim jednak trójkę tę każdorazowo otwiera aktywna umiejętność, którą możemy wybrać i stosować od samego początku. W praktyce więc, grając w co-opie, trudno będzie spotkać postać rozwiniętą i wyposażoną w sposób podobny do naszego bohatera. To samo zresztą tyczy się również wyglądu. Oprócz tradycyjnych już dla serii skinów czy opcji zmiany wyglądu głowy będziemy mogli dostosowywać sobie wygląd towarzyszącego nam komputerka Echo 3, kolorystykę postaci, a także emotki, czyli animacje używane zależnie od okoliczności. Dużo tego!

Znana z poprzednich części Pandora to tylko jedna z planet, jakie odwiedzimy.

Wspomniany operative to trochę skrzyżowanie asasyna, snajpera i żołnierza. Zwolennicy telekinezy znów będą mogli wybrać siren – czyli dziewczynę stawiającą bardziej na siłę umysłu niż śmiercionośne gadżety. W jej repertuarze znajdziemy takie umiejętności jak szarża astralnym ciałem, chwytanie i unieruchamianie »

przeciwników czy uderzenie w grunt zadające obrażenia wszystkim dookoła. Pozostała dwójka to gunner i beastmaster. O nich na razie wiadomo najmniej, informacje zaś pochodzą z przecieku: pierwsza z wymienionych ma posługiwać się w walce mechanicznym niedźwiedziem, drugi z kolei będzie robotem, który wzywa na pomoc zwierzęta. Niezależnie od wyboru postaci, **cieszy duża – na modłę choćby ostatnich odsłon serii Call of Duty – swoboda ruchu w walce**. Nasi wojacy będą mogli podciągać się na krawędziach, robić wślizgi i prowadzić podczas nich ostrzał. Spory potencjał zabawy dają... wybuchające beczki. W połączeniu z jednym ze skilli siren potrafią zamienić się w bomby z opóźnionym zapłonem lub ładunki, które – po wyrzuceniu w kierunku wrogów – można zdetonować celnym strzałem.

Nowy system co-opa sprawi, że razem zagrają i weteran, i nowicjusz.

Jeszcze dalej w stosunku do poprzednich części poszły zmiany w przypadku co-opa. Będzie lokalny split-screen, znów zagramy przez sieć maksymalnie w cztery osoby. Tym, co powinno się spodobać szczególnie niedzielnym graczom, jest loot instancing. Twórcy wprowadzają w „trójce" możliwość skalowania zarówno znajdziek, jak i przeciwników do poziomu każdej ze wspólnie grających postaci niezależnie. Jeśli zagra ze sobą dwójka bohaterów różniąca się w sposób znaczny poziomami doświadczenia, to każdy z graczy podczas zabawy zobaczy na swoim ekranie świat jak najlepiej pasujący do prowadzonego przez niego zabijaki.

Znajdowane po drodze uzbrojenie będzie miało adekwatny poziom, przeciwnicy zaś – odpowiednio dostosowane paski życia. Zalety takiego rozwiązania są oczywiste: nawet gracz okazjonalnie odwiedzający świat Borderlands 3 nie będzie odstawał od wyjadaczy, co to Pandorę i nie tylko znają jak własną kieszeń. Wady? Siłą rzeczy powerleveling w takiej sytuacji nie będzie możliwy, trochę też przygaśnie rywalizacja. Na szczęście **loot instancing ma być opcjonalny** i jeśli tylko sobie tego zażyczymy, będziemy mogli pograć według klasycznych zasad. A co, jak ktoś nie lubi innych ludzi? Borderlands 3 da się oczywiście przejść samotnie – co tym razem będzie o tyle przyjemniejsze, że postacie sterowane przez komputer będą miały możliwość wskrzeszania naszego bohatera i udzielania nam pomocy w sposób bardzo podobny do żywego kompana.

„Normandia" na koksie

Co prawda już Borderlands: The Pre-Sequel pozwolił nam opuścić niegościnną powierzchnię Pandory, tak naprawdę jednak dopiero w „trójce" ruszymy dalej. **Fabuła pozwoli nam wylecieć poza orbitę planety vault hunterów.** Wiadomo, że odwiedzimy co najmniej dwa inne światy, a jeden z nich, Promethea, to baza korporacji Atlas. Patrząc jednak na to, jak zróżnicowane środowiska czekają na graczy w Borderlands 3, głupotą byłoby zakładać, że na tym się skończy. Wyraźnie widać, że pośmigamy po pustyniach, odwiedzimy świątynie, miasta, fortece przypominające wyglądem orient, obrośnięte zielskiem zabudowania w dżunglach, podziemia, jakieś zrujnowane fabryki, ba – niektóre grafiki sugerują nawet, że zobaczymy na żywo stację orbitalną. **Takiego zróżnicowania miejscówek nigdy wcześniej nie było.** Twórcy mówią, że nadchodząca gra jest o wiele większa niż poprzednie i odczujemy to już podczas pierwszych godzin zabawy.

Pomiędzy planetami śmigać będziemy na pokładzie statku o wdzięcznej nazwie

Tereny mają być najbardziej zróżnicowane w historii serii. Tu mamy miasto, ale odwiedzimy m.in. pustynie i dżungle.

Uzbrojenie, które dostajemy po powaleniu większych wrogów, często ma nawiązywać do nich np. wyglądem.

Sanctuary III, gdzie spotkamy się z innymi graczami. Przede wszystkim jednak wehikuł jest mobilną bazą, w której gracz ma swoją kwaterę. Miejsce to będzie można dekorować łupami i trofeami w miarę postępów w rozgrywce. Ludzie z Gearboksa zbyt wiele nie pokazali, trudno więc powiedzieć, czy przyjmie to taki kształt, jak choćby w ostatnim dodatku do Wiedźmina 3, czy jednak będzie skromniej – obstawiam to drugie.

Sam statek jednak to również miejsce, gdzie będziemy mogli odwiedzić Marcusa, Moxxi i Ellie, zrobić zakupy w charakterystycznych automatach, a nawet – po skorzystaniu ze stojącego w barze automatu – odzyskać zagubiony gdzieś po drodze loot. Jest też opcja hazardu przy użyciu jednorękich bandytów. Wygląda to wszystko zacnie: w przerwach pomiędzy zwiedzaniem kolejnych planet na pewno nie będziemy się nudzić.

Więcej, częściej

Poza istotnym rozciągnięciem granic świata twórcy postarali się również o zapełnienie go ciekawymi indywiduami – a przynajmniej tak wynika z deklaracji i ujawnionych przeciwników. Starcia z bossami mają tu być może nie tyle normą, co częstym wydarzeniem i okazją do zgarnięcia osobliwego lootu. Nagrody, jakie będziemy dostawać, mają być tym razem powiązane z powalonymi przeciwnikami – jeśli walczymy, dla przykładu, z technowikingiem (swoją drogą – czyżby jakaś aluzja?), to po skończonym starciu będziemy mogli podnieść pistolet, którym ten się posługiwał – o czym świadczyć ma charakterystyczny, wydobywający się z lufy przy każdym wystrzale płomień, jak i ogólny wygląd uzbrojenia.

Takich smaczków ma być więcej, całość zaś złoży się na spójny obraz gry i postępów gracza. Wygląda to trochę, jakby Gearbox chciał uniknąć wrażenia, że system tworzenia kolejnych losowych, a przez to bezdusznych pukawek działa w zupełnym oderwaniu od świata gry – co jednak trochę w poprzednich odsłonach serii, jak sięgam pamięcią, przeszkadzało. Fajną sprawą jest, że **w Borderlands 3 zagramy w trybie offline – również w ramach lokalnego co-opa, z podzielonym ekranem**. Twórcy obiecują, że nie będzie mikropłatności ani innych kojarzonych z modelem free-to-play systemów do wyciągania kasy z portfeli graczy. Wiadomo za to, że pojawią się DLC z zawartością dodatkową.

Wszystkie te detale, informacje i grafiki udostępnione przez developerów pozostawiają wrażenie, że czeka nas solidnie zrobiona kontynuacja. Równocześnie jednak trochę brak tu mocniejszego uderzenia: każda z pokazanych nowych funkcji jest tak naprawdę naturalną ewolucją. Rewolucji raczej nie ma się co spodziewać – ale czy to tak naprawdę wada? |CDA|

10 lat z Borderlands

Trochę trudno w to uwierzyć, ale pierwsza gra z serii zadebiutowała pod koniec października 2009 roku. Na kolejną część trzeba było zaczekać do 2012, kiedy w bój z Handsome Jackiem ruszyła czwórka śmiałków. Dwa lata później pojawił się Borderlands: The Pre-Sequel – powszechnie uznawana za najgorszą z serii, ale osobliwą strzelaninę osadzoną na Elpis, księżycu Pandory. Fabuła pokazywała, co działo się między pierwszą a drugą częścią gry i jak to się stało, że Przystojny Jacek zdołał wspiąć się na szczyt. Jak widać, od premiery ostatniego tytułu z serii minęło pięć lat – w międzyczasie jednak pojawiły się też spin-offy. Najważniejszym jest Tales from the Borderlands, czyli stworzona przez nieistniejące już Telltale Games i podzielona na odcinki świetna przygodówka. Była też mobilna strategia RPG pod tytułem Borderlands Legends, gdzie gracz mógł prowadzić drużynę łowców przygód z Pandory – szału jednak nie zrobiła. Zupełnie z kolei nie wyszło w przypadku Borderlands Online. Tytuł ten miał pojawić się na rynku chińskim w 2015 roku, jednak ze względu na kłopoty finansowe został anulowany – razem z chińskim oddziałem 2K. Oprócz gier dostaliśmy komiksy w dwóch seriach, trzy powieści i ścieżki dźwiękowe z dwóch pierwszych odsłon gry.

PRODUCENT: MOJANG
DATA WYDANIA: 2019?
MULTI: OJ, TAK!

MINECRAFT • POKÉMON GO

Sugeruję odłożyć napój. Budować można tylko na ekranie smartfona.

MINECRAFT EARTH

„To, co ci zgriefował ktoś...", nuci: **spikain**

Mamo, czy mogłabyś odebrać mnie ze szkoły? Nie mogę wyjść, bo przed drzwiami stoi creeper.

Gdyby zapytać osobę przeciętnie zorientowaną w grach, jak mają się Minecraft i Pokémon Go, powiedziałaby najpewniej, że tak sobie. Że czasy minęły, gwiazdy zgasły, piasek się przesypał. Tymczasem w obu przypadkach to bzdura. Pod koniec zeszłego roku w Minecrafta wciąż grało 91 milionów osób miesięcznie (równocześnie cały Steam chwalił się nieco gorszym wynikiem!), a Pokémon Go kilka miesięcy wcześniej ponoć dobijało do... 147 milionów miesięcznie. Co prawda od tamtej pory minął rok, a nowszych danych brak – ale w międzyczasie Niantic obwieścił, że jego produkcję pobrano już miliard razy, a Mojang poinformował, że do graczy trafiło 176 milionów kopii Minecrafta. W skrócie: to w tej chwili najlepiej sprzedająca się gra w historii świata.

W rzeczywistości raczej nie będzie to wyglądać aż tak realistycznie.

Mnożenie sukcesu

Naturalne więc, że Microsoft – właściciel Mojangu – idzie za ciosem. Jakiś czas temu ogłoszono Minecraft Dungeons, co-opowy dungeon crawler, a teraz Minecraft Earth – **takie Pokémon Go, tylko że z budowaniem i minecraftowymi mobami**.

No właśnie, mobami – jak można wyczytać z oficjalnych informacji na temat gry, pojawi się w niej mechanizm podobny do zbierania Pokémonów. Spotkane świnie i papugi będziemy mogli w jakiś sposób pozyskać, by użyć ich w swoich budowlach. Te oczywiście będziemy mogli tworzyć na żywo, w rzeczywistości rozszerzonej – zarówno w formie miniaturowej (stawiając np. zamek na stole w kuchni), jak i w skali 1:1. Spodziewajcie się więc wielkich nóg, rąk i <*chrząk*>

Fani Minecrafta wyjdą na ulice.

innych części ciała wystających ze ścian budynków. Aby jednak cokolwiek zbudować, będziemy musieli najpierw pozyskać surowce – również z prawdziwego świata.

Będziemy też mogli (musieli) walczyć z wrogo nastawionymi mobami. Twórcy obiecują, że przetestują nasze zdolności surwiwalowe. Wygląda na to, że **walka będzie bardziej angażująca niż w Pokémon Go – no i naprawdę będzie się odbywać w rzeczywistości rozszerzonej**. Ta ostatnia jednak pozostaje największym znakiem zapytania.

Błękitna rewolucja

Udostępnione materiały i zapewnienia o wspólnym budowaniu i odkrywaniu każą myśleć, że po wycelowaniu kamerą telefonu w dowolne miejsce na Ziemi zobaczymy to samo, co na swoim urządzeniu widzi osoba stojąca obok. Co do centymetra, milimetra? Przydałoby się, ale czy to wykonalne? Zapytałem Allora, który siedzi obok. Powiedział, że cywilny GPS pozwala na dokładność rzędu półtora metra, ale pomóc tutaj może układ obiektów widzianych przez samą kamerę smartfona – w końcu już teraz inteligentne systemy potrafią rozpoznawać konkretne budynki i miejsca. Idealnie byłoby jednak, gdyby Microsoft po prostu zeskanował całą Ziemię, by stworzyć jej siatkę (obraz 3D). Potwierdzenia takich informacji nie mamy – oficjalnie Earth będzie korzystało z Open Street Maps dla ogólnego obrazu Ziemi, a do szczegółów skorzysta z Azure Spatial Anchors (więcej info: bit.ly/azureCDA). No cóż, zobaczymy – w przypadku Pokémonów AR zawsze było tylko dodatkiem, który nudził się po maksymalnie godzinie używania. W Minecraft Earth może być tą długo wyczekiwaną rewolucją.

No dobra, to ile mamy czasu na zebranie zapasów i zorganizowanie sobie schronu, żeby przeczekać boom na Minecraft Earth? Tego lata mają się odbyć „limitowane" testy wersji beta – jeśli więc będą pomyślne, w ciągu kilku miesięcy na ulice naszych miast wyjdą miliony domorosłych budowniczych. Już drżę (z ekscytacji, ma się rozumieć – sam się zapisałem). |CDA|

- PRODUCENT: SIMTERACT
- DATA WYDANIA: 2019
- MULTI: BRAK

STRATEGICZNA • WALKA TUROWA • POSTAPOKALIPSA

NEVERDARK

Wie, że bez prądu nie ma zabawy: **Wiktor Talaga**

Już po godzinie bez prądu mógłbym oszaleć. Twórcy z polskiego studia Simteract mają z tym chyba jeszcze większy problem. Ich najnowsza gra przedstawia świat, w którym brak prądu doprowadził ludzkość do zagłady.

W Wigilię 2030 roku ludzie stracili dostęp do elektryczności. Wygody współczesnego życia, z internetem na czele, zniknęły. Rządy upadły, frakcje walczą między sobą, a ludność została wybita przez epidemie. Amunicja, lekarstwa, żywność – to nowa waluta. W takim świecie gracz musi poprowadzić grupę ocalałych ku odbudowie.

Ciemność! Ciemność widzę!

Walka o dominację odbędzie się w trzech miastach: Paryżu, Nowym Jorku oraz Tokio.

Kiedy zgaśnie światło...

Twórcy dokładnie odwzorowali ulice każdej z tych metropolii. Szczególną uwagę przyłożyli do najbardziej rozpoznawalnych miejsc – jak Luwr. W grze nie tworzymy budowli, lecz na nowo adaptujemy już istniejące obiekty. Trzeba wytworzyć konieczne do przeżycia jedzenie? Organizujemy uprawy na dachach kamienic. Chcemy stworzyć ośrodek handlu? Zmieniamy plac w targ. **Na drodze spotkamy inne grupy, jak np. kulty religijne czy gangi motocyklowe, które wbrew pozorom mogą okazać się cennymi sojusznikami.** Wpływa na to zbieżność edyktów – zbioru reguł działających jak księga praw we Frostpunku. Wyznaczają one nastawienie nasze oraz innych frakcji np. w stronę militaryzmu lub pacyfizmu. Dwie grupy o zamiłowaniu do walki dogadają się łatwiej niż bojownicy z dyplomatami.

Taktyczne podejście

Rozgrywka odbywać się będzie w dwóch trybach. Pierwszy z nich to obserwacja mapy miasta w „pauzowalnym" czasie rzeczywistym. Tutaj podejmiemy decyzje o przejmowaniu budynków i dzielnic. Będziemy musieli też reagować na różne wydarzenia ze świata gry oraz ruchy innych frakcji. W tym wszystkim pomogą nam unikatowe jednostki, tzw. specjaliści. Zestaw ich umiejętności da się dopasować do naszego stylu gry. Aby rozwiązać jeden problem, część graczy użyje propagandzisty buntującego ludność w obozie wroga, a inni wyślą snajpera, który pozbędzie się kluczowych osób. Wraz z biegiem rozgrywki bohaterowie tego typu będą zyskiwać nowe sprawności.

Kiedy zajdzie konieczność użycia siły, odpali się tryb walki taktycznej. Przeniesiemy się wówczas do poziomu ulic i wydamy żołnierzom polecenia w turach. O tym, jak bliskie standardom XCOM-owym będą starcia, twórcy na razie milczą, ale **zapewniają za to, że będzie możliwe ukończenie gry bez uczestnictwa w ani jednej potyczce**. To wynik dostępności wielu scenariuszy, a warunkiem ich ukończenia może być przykładowo przejęcie ważnej budowli lub większości terenu miasta. Każdy problem ma trzy rozwiązania: militarne, polityczne i ekonomiczne. Wybór podejścia będzie miał konsekwencje np. w nastawieniu społeczeństwa do nas czy zmianie jego potrzeb w zależności od ustroju oraz ustanowionych przez gracza edyktów.

Produkt studia Simteract zapowiada się jako solidne połączenie polityczno-ekonomicznej strategii z turowym trybem walki. Ponadto każdy będzie mógł grać we własnym stylu, bez nacisku na liniowość rozwiązań. Na pewno będzie to też wyjątkowe wrażenie dla mieszkańców tych metropolii, którzy w trakcie rozgrywki rozpoznają zakamarki z ich codzienności. |CDA|

Ponury prolog?

„Prawda jest dziwniejsza od fikcji". Tak też jest w kwestii zamieszek wywołanych brakiem prądu. W lipcu 1977 roku błyskawica uderzyła w linie wysokiego napięcia Nowego Jorku. Prawie całe miasto uległo zaciemnieniu na 25 godzin. New York Times opisał to jako okres starć na ulicach, wybuchu ponad 1000 pożarów oraz obrabowania około 1600 sklepów.

Cywilizacja wstaje z kolan!

Tak ukształtujemy postapokaliptyczną politykę.

PRODUCENT: FROZENBYTE
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: CO-OP DLA 4 GRACZY

PLATFORMOWA • LOGICZNA • 2,5D

TRINE 4
THE NIGHTMARE PRINCE

Nie może się napatrzeć na screeny: **Eugeniusz Siekiera**

Trójka bohaterów z unikalną pulą talentów, zmyślne łamańce głowy i bajkowy, ręcznie odmalowany świat. Przepis na sukces serii Trine był banalnie prosty i wszystko wskazuje na to, że część czwarta nie wyłamie się z tego schematu.

3 bohaterów, 4 graczy

Trine 4 to doświadczenie stworzone z myślą o zabawie w kooperacji, po raz pierwszy w historii serii aż czteroosobowej, przynajmniej w trybie Unlimited; klasyczny scenariusz zakłada tradycyjnie co-opa dla 3 osób. Oczywiście nic nie stanie na przeszkodzie, by zaliczyć grę w pojedynkę, jednak w takim przypadku układ pułapek będzie się nieznacznie różnić. Gra w locie dopasuje poziom wyzwań do liczby graczy, usuwając bądź dodając wybrane elementy na planszy.

Fakt, ostatnia odsłona nie miała zbyt dobrej prasy. Wytykano jej krótką kampanię, niepotrzebne uproszczenia w mechanizmach rozgrywki oraz niezrozumiałą decyzję o porzuceniu dwóch wymiarów na rzecz map w pełnym 3D. Finowie wysłuchali krytycznych uwag graczy, czego efektem zapowiedź powrotu do korzeni. Wsparci zastrzykiem finansowym ze strony wydawcy (Modus Games) **twórcy marki obiecują, że The Nightmare Prince silnie nawiąże do pierwszych odsłon cyklu**. Co więcej, ma być najbardziej rozbudowaną i najlepszą z nich.

Pełne ręce roboty

Znane trio powraca, by raz jeszcze przemierzyć magiczną krainę i zmierzyć się z przeznaczeniem, ratując z opresji niejakiego księcia Seliusa. Jego magiczna moc sprawia, że koszmary senne w postaci złowrogich cieni przenikają do prawdziwego świata, zagrażając życiu jego mieszkańców. Historia ma nie łączyć się z fabułą poprzednich odsłon, by gracz nieobeznany z trylogią w mig się w „czwórce" odnalazł.

Tradycyjnie w trakcie zabawy **będziemy przełączać się między postaciami, wykorzystując ich zróżnicowane umiejętności do rozwiązywania łamigłówek środowiskowych** (częstokroć bazujących na zaawansowanym modelu fizycznym). Władający magią Amadeus zmaterializuje rozmaite obiekty i przeniesie je siłą woli, złodziejka Zoya wykorzysta łuk, by aktywować dalej położone panele albo wystrzelić linę robiącą za prowizoryczny pomost, a okuty w masywną zbroję rycerz Pontius przebije się przez grubsze przeszkody terenowe, tarczą odbije każdy pocisk lub posłuży się nią jak lustrem, kierując promienie słoneczne we właściwe miejsce. Pula znanych już biegłości powiększy się o nowe talenty, te zaś będziemy odblokowywać i rozwijać w miarę postępów w kampanii. Dla przykładu: z czasem Zoya dorobi się większego kołczanu na strzały lodu i ognia, dzięki którym zamrozi bądź spopieli dowolny obiekt lub przeciwnika.

Umysłem i ciałem

Zmieniony ma być także system walki – element wcześniej marginalizowany. **Tym razem twórcy kładą większy nacisk na sekcje zręcznościowe**, czego dowodem mają być „poziomy koszmaru", zamknięte fragmenty map skupione wyłącznie na bitce, przypominające nieco klasyczne beat 'em upy (gra nie puści nas dalej, póki nie usieczemy wszystkich). Bardziej złożone, nierzadko wieloetapowe, mają być również starcia z bossami. W większości przypadków nie wystarczy bezmyślne machanie żelastwem – na każdego dużego draba trzeba będzie znaleźć sposób, przez co potyczki te same w sobie będą kolejnymi zagadkami logicznymi.

Oczywiście nie każdy mieszkaniec magicznej krainy będzie chciał przerobić nas na mielone. Niektóre z napotkanych stworzeń zgłoszą się z drobną prośbą, a za otrzymaną pomoc sowicie nas nagrodzą lub odwdzięczą się przysługą w dalszej części kampanii. **Do magicznego świata Trine wrócimy jesienią.** Gracze, którzy jeszcze nie mieli z serią styczności, będą mogli łatwo nadrobić zaległość, bowiem wraz z „czwórką" zadebiutuje The Ultimate Collection, zbiorcze wydanie wszystkich części sagi. |CDA|

Zaprojektowany od nowa system walki to obietnica ciekawszych i bardziej złożonych potyczek.

PRODUCENT: AGEOD
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: DO 16 OSÓB

STRATEGICZNA • STAROŻYTNOŚĆ • TUROWA

Jeśli komuś nie odpowiada Rzym, to zawsze może spróbować ocalić Egipt Ptolemeuszy.

Nieprzemyślane podboje ościennych mocarstw to najprostsza droga do zniszczenia własnego państwa.

FIELD OF GLORY: EMPIRES

Strzeże się idów marcowych: **DaeL**

Imperia rodzą się, osiągają swój zenit, a potem przemijają. Ginie ich kultura, a pamięć o dawnej chwale blaknie. Takie są nieuchronne prawa historii. Ale grając w Field of Glory: Empires, postaramy się trochę je nagiąć.

Starożytność, a w szczególności okres posthelleński, gdy pozycję hegemona w basenie Morza Śródziemnego zaczął budować Rzym, zawsze była przedmiotem zainteresowania twórców gier strategicznych. Nie ma w tym zresztą nic dziwnego – to fascynujący okres podbojów, intryg politycznych i ekspansji kulturowej. W numerze, który trzymacie w rękach, recenzujemy inną wielką strategię, toczącą się w tej samej epoce – Imperator: Rome autorstwa Paradox Interactive.

Chleba i igrzysk

Tym wszakże, co ma odróżniać najnowszą odsłonę Field of Glory od innych gier strategicznych pozwalających zasmakować antyku, jest **unikatowa mechanika dekadencji**. Twórcy gry postanowili przyjrzeć się z bliska przyczynom upadku starożytnych cywilizacji i doszli do wniosku, że nie wszystko można wytłumaczyć tendencjami odśrodkowymi czy militarnymi klęskami. Równie istotna była żywiołowość danej kultury, skłonność ludzi do obrony swojego stylu życia oraz żądza podporządkowania sobie innych.

Właśnie dlatego **w Field of Glory: Empires sukcesy militarne oraz podnoszenie standardu życia mogą stać się zaczynem późniejszych klęsk**. Każda cywilizacja znajdować się będzie na jednym z pięciu etapów rozwoju: od młodości przez stabilizację i złoty wiek, aż po starzenie się i zepsucie. Poprawiając byt obywateli i poddanych, ryzykować będziemy zmiękczenie ich charakterów i powolny rozkład kultury, za którym przyjdzie ostateczny upadek jej morale. Każda decyzja – czy to dotycząca konstrukcji jednej z 400 budowli, czy rozpoczęcia kampanii wojskowej, organizacji igrzysk, czy wreszcie przeprowadzenia zmian ustrojowych

To gra o odwlekaniu niechybnego upadku.

– będzie musiała być rozpatrywana nie tylko w kontekście najbliższych celów taktycznych, ale również trwających dziesiątki lat procesów dekadencji.

Kości zostały rzucone

Naturalnie gra będąca adaptacją popularnego bitewniaka musi kłaść ogromny nacisk również na działania wojenne. I rzeczywiście, batalie starożytnych armii będą nam towarzyszyć nieustannie. Również do nich developerzy podeszli z kilkoma świeżymi pomysłami. Pierwszym, co rzuca się w oczy, jest więc stosunkowo rzadko wykorzystywana w grach strategicznych koncepcja bitwy nierozstrzygniętej. Starcie dwóch armii może zakończyć się dużymi stratami po jednej ze stron, ale nie musi to automatycznie oznaczać, że bitwa została wygrana. Wrogie szyki trzeba przełamać i zmusić przeciwnika do odwrotu. Jeśli tego nie dokonamy, w następnej rundzie dojdzie do kolejnego starcia.

Same bitwy sprawiają pozorne wrażenie nieskomplikowanych. Opierają się na rzutach dziesięciościennymi kośćmi, na podstawie których ustalany jest wynik walki poszczególnych oddziałów. Głębi dodają im jednak modyfikatory zależne od dowódcy, doświadczenia jednostek w walce na danym terenie, a także od formacji i występowania jednostek wsparcia. **Twórcy Empires chcą, aby przygotowanie armii do kampanii wojennej stanowiło swoistą łamigłówkę.** Zamierzają zmusić gracza do odgadnięcia, w jakich warunkach przyjdzie mu toczyć boje.

Nikt nie padnie na twarz w geście proskynesis na widok szaty graficznej, jaką oferuje gra, a i oprawa dźwiękowa nie zapowiada się na atrakcyjną jak syreni śpiew. Ale **siłą Field of Glory: Empires są oryginalne koncepcje**. A ostateczny triumf produkcji będzie zależeć nie od audiowizualnych „wodotrysków", lecz od tego, czy owe intrygujące pomysły przełożą się na satysfakcjonującą rozgrywkę. |CDA|

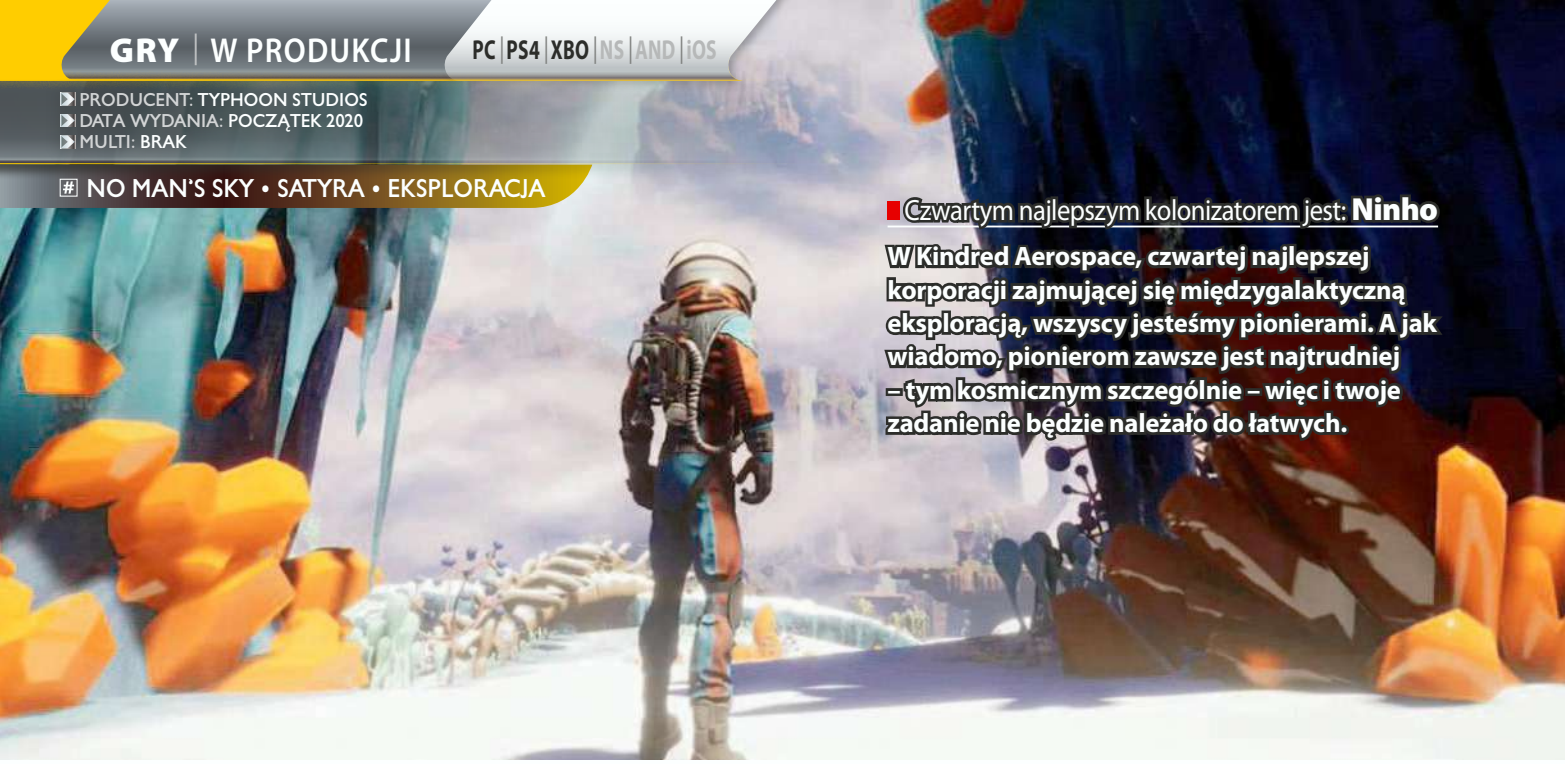
Chwalebna planszówka

Field of Glory: Empires to już trzecia gra strategiczna oparta na mechanice popularnej planszowej gry bitewnej pozwalającej walczyć armiami starożytności i średniowiecza. Ale o ile poprzednie dwa tytuły skupiały się przede wszystkim na odwzorowaniu pola bitwy, Empires – a więc gra przygotowana przez nowego developera – wykracza poza ciasny gorset adaptacji, rzucając wyzwanie innym produkcjom grand strategy.

Na polu bitwy doświadczenie jednostek i dowódcy może być ważniejsze od liczebności armii.

PRODUCENT: TYPHOON STUDIOS
DATA WYDANIA: POCZĄTEK 2020
MULTI: BRAK

NO MAN'S SKY • SATYRA • EKSPLORACJA



Czwartym najlepszym kolonizatorem jest: **Ninho**

W Kindred Aerospace, czwartej najlepszej korporacji zajmującej się międzygalaktyczną eksploracją, wszyscy jesteśmy pionierami. A jak wiadomo, pionierom zawsze jest najtrudniej – tym kosmicznym szczególnie – więc i twoje zadanie nie będzie należało do łatwych.

JOURNEY TO THE SAV

To nie survival, to nie FPS, ale gra skupiająca się na eksploracji. Typhoon Studios podjęło się karkołomnego zadania na co najmniej paru płaszczyznach. Przede wszystkim próbują stworzyć grę, w której walka jest całkowicie opcjonalna. Grę, która **ma utrzymać odbiorcę przed monitorem za sprawą przyjemności płynącej z odkrywania tajemnic dziewiczej planety**. Dodatkowo wciąż karmieni jesteśmy głównie zapewnieniami – dalej nie zobaczyliśmy choćby krótkiego gameplayu, a zdążono nas już poinformować o opóźnieniach.

Przyszły dom ludzkości

Typhoon Studios powstało z wieloletnich planów znajomych, którzy w końcu powiedzieli sobie – albo próbujemy, albo dajemy sobie spokój z tym pomysłem raz na zawsze. Nie mówimy bynajmniej o grupie studentów chcących zaistnieć w branży debiutancką produkcją. Studio składa się w dużej mierze z weteranów – wystarczy wspomnieć Aleksa Hutchinsona, który doświadczenie zbierał najpierw w Maxis przy The Sims 2 i Spore, a następnie przewodniczył pracom nad Assassin's Creed III oraz Far Cry'em 4 już w roli dyrektora kreatywnego Ubisoftu. Z kanadyjskiego oddziału francuskiego molocha wywodzą się także inni – m.in. Eric Bilodeau, Marc-Antoine Lussier czy Ed Hardison IV. Zmęczeni pracą nad dużymi tytułami opartymi o te same schematy, rzucili ciepłe posady i postawili wszystko na jedną kartę. Tą kartą jest właśnie Journey to the Savage Planet – **połączenie, jak lubi grę określać Hutchinson, metroidvanii z Subnauticą, romansujące z Far Cry'em**.

Raz, dwa, trzy... Sauron patrzy?

Wcielimy się w eksploratora tajemniczej planety, wysłani na nią przez Kindred Aerospace, nieco szemraną firmę kosmiczną, której najlepszym podsumowaniem jest tytułowanie jej przez właścicieli „czwartą najlepszą intergalaktyczną korporacją zajmującą się eksploracją kosmosu". Słabego pierwszego wrażenia nie poprawia także moment zawiązania akcji – na obcej planecie pojawiamy się przy wtórze nagrania, w którym prezes Kindred Aerospace nazywa nas Pionierem i życzy powodzenia. Problem w tym, że nasz pojazd kosmiczny właśnie się rozbił, poziom dostępnego tlenu jest krytyczny, a współtowarzysz podróży dogorywa tuż przy wyjściu z rakiety. – *Naprzód, ku przygodzie!* – słyszymy z głośników. Próbujemy nie zważać na mechaniczne „Mayday! Mayday! This is not good" tłumaczące nam, w jak nieciekawej sytuacji się znaleźliśmy. Nie pozostaje nam nic innego, jak spróbować

Tutaj nic nie próbuje cię zabić.

Szef od wszystkiego

Alex Hutchinson to człowiek wielu talentów. Poza szefowaniem Typhoon Studios prowadzi własną rubrykę w amerykańskim czasopiśmie PC Gamer. Tam na bieżąco dzieli się z czytelnikami nie tylko postępami w produkcji Journey to the Savage Planet, ale także ogólniej – problemami, z jakimi boryka się każde małe studio podczas tworzenia gry.

AGE PLANET

przeżyć w nieprzyjaznym środowisku, a przy okazji zbadać, czy w wieży pośrodku planety znajdziemy inteligentne życie, jak przewidywali nasi przełożeni.

Skanuj, co się da

Głównym zadaniem Pioniera jest jednak zeskanowanie jak największej powierzchni planety i sprawdzenie, czy nadaje się ona do przyszłej kolonizacji przez człowieka. Sprowadza się to nie tylko do analizy atmosfery czy poszukiwania źródeł wody, ale przede wszystkim zbadania fauny i flory. Ta ma być natomiast bardzo bogata, choć w zdecydowanej większości nieagresywna. Dlatego też pełne 12 godzin w Journey to the Savage Planet można będzie spędzić, nie zabijając ani jednego zwierzaka zamieszkującego zwiedzane przez gracza tereny. Brzmi jak ryzykowny pomysł, ma jednak prawo się udać. Kto

bowiem miałby lepiej poradzić sobie z jego realizacją niż człowiek pracujący lata przy The Sims 2 i Spore? Alex Hutchinson zapowiada w wywiadach, że już w tym momencie większość gry można przejść bez posuwania się do przemocy.

Oczywiście nic nie będzie stało na przeszkodzie, by zmierzyć się ze spore-podobnymi stworkami, które napotkamy na swojej drodze. W tym celu pracodawca wyposażył nas w specjalny pistolet, który będziemy mogli rozwijać wraz z postępami fabularnymi. Podstawowy tryb ognia pozwoli ładować moc broni (dłuższe przytrzymanie przycisku odpowiedzialnego za strzał). Rozwój pukawki pozwoli natomiast np. na wypuszczenie pocisku, który zacznie odbijać się od przeciwników niczym piłeczka pinballowa.

Twórcy mówią jednak jasno – za wszelką cenę **starają się nie zrobić z Journey to the Savage Planet shootera, bo uważają, że w grze są zdecydowanie ciekawsze rzeczy i mechanizmy do pokazania**. W zapowiedziach często przewija się obietnica bogatego świata, który wynagradza eksplorację. Przejście gry bez zabijania stworków nie będzie jednak najłatwiejsze – ominięcie zagrożeń będzie wymagało często główkowania oraz wykorzystywania ulepszeń, które np. wydrukujemy na drukarce 3D. Czasem przydatna będzie po prostu obserwacja – czy zasłaniające przejście pędy rośliny nie rozstąpią się, gdy rzucimy w nią jednym ze zwierzaków?

Śmiech przez łzy?

Naturalne skojarzenia, jakie przychodzą po obejrzeniu trailerów, wiążą się bezpośrednio z propagandowymi spotami znanymi z Fallouta. Od pierwszych chwil czuć jednak przede wszystkim mocno pulpową stylistkę, która na myśl przywodzi lata 60. i obie części No One Lives Forever autorstwa Monolith Productions. **W klimacie podobnym do przygód Cate Archer utrzymany jest także humor** – oparty w dużej mierze na komedii sytuacyjnej, ale także nienachalny, ukryty (znajdujący się na statku kosmicznym plakat „0 dni od ostatniego wypadku" etc.). Twórcy celują jednak przede wszystkim w żarty uniwersalne i chwalą się, że ta sztuka udaje im się m.in. za sprawą bardzo dobrych animacji stworków zamieszkujących zwiedzaną przez gracza planetę. To, że zakładany efekt komiczny jest autentyczny, popierają przykładami z rynku azjatyckiego, gdzie większość testujących nie rozumiała dialogów, a mimo to śmiała się pod wpływem tego, co działo się na ekranie.

Planeta, na której się rozbijemy, ma być kolorowa...

...ale przede wszystkim zróżnicowana.

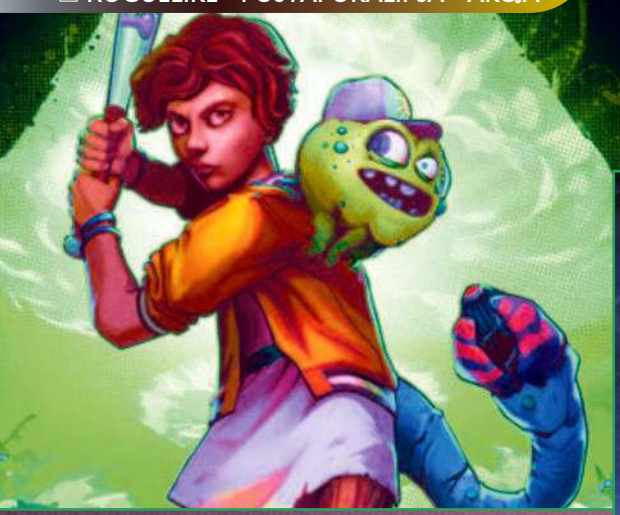
I właśnie na tym aspekcie developerzy zamierzają się skupić – starając się grubą kreską oddzielić swoją grę od rozważań ideologicznych i etycznych. Kwestie moralne kolonizacji nie zostaną poruszone. Tego jesteśmy pewni – wciąż natomiast **nie wiadomo, kiedy gra zostanie wydana**. Twórcy nie podali daty, ale zdążyli przyznać, że prace nad tytułem nie idą w stu procentach zgodnie z zamierzonym przez nich planem. Podchodzą jednak do opóźnień ze spokojem – wolą przedłużyć produkcję niż wydać niedopracowaną grę. Wiedzą bowiem, że podjęte przez nich, ryzykowne przedsięwzięcie to najpewniej być albo nie być Typhoon Studios. I oby nie okazał się proroczy jeden z oglądanych przeze mnie youtube'owych trailerów, w którym automatycznie generowane napisy przechrzciły tytuł gry na Journey to the AVERAGE Planet. |CDA|

To nie No Man's Sky

Choć porównania narzucają się same, to podobieństwa pomiędzy Journey to the Savage Planet a No Man's Sky kończą się na roli gracza. O ile w obu przypadkach naszym zadaniem jest badanie obcych planet, to Typhoon Studios proponuje zwartą, zamkniętą fabułę. Jak mówi założyciel studia, Alex Hutchinson: – *To nie jest niekończąca się opowieść. Jest właściwie dość krótka. Chcemy, byś ją ukończył.* I dodaje, że zakończenie historii Pioniera z Kindred Aerospace będzie warte poznania.

PRODUCENT: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
DATA WYDANIA: 20 SIERPNIA 2019
MULTI: BRAK

ROGUELIKE • POSTAPOKALIPSA • AKCJA



RAD

Powoli będziemy zmieniać się w mutanta...

...a to wszystko ku chwale ludzkości!

Podwójną apokalipsę przeżyje: **Ninho**

Niezliczone rzesze nastolatków wysyłane na pewną śmierć na zniszczonych przez radiację, toksycznych pustkowiach. Wszystko po to, by znaleźć sposób na uratowanie umierającego miasta rodzinnego... I dać radość graczom, którzy zmierzą się z tym proceduralnie generowanym rogalikiem.

Muzyka jak marzenie

Double Fine zaprosiło do współpracy Jordana Rudessa – klawiszowca od dwudziestu lat grającego w słynnym Dream Theater (i mającego na swoim koncie nagrania z takimi sławami jak choćby David Bowie). Muzyk wykonał solówki na keytarze odgrywane przed walkami z bossami.

Zawiązanie historii przywołuje wspomnienia pierwszego Fallouta – tam na Pustkowia wychodzimy w poszukiwaniu sprawnego hydroprocesora, w grze Double Fine musimy znaleźć sposób, by uratować generator podtrzymujący życie w naszym miasteczku. Tyle tylko, że w Radzie nie ma mowy o jakiejkolwiek wyjątkowości bohatera – „Wybrańcy" idą tutaj bowiem w setki. Społeczność, z niewyjaśnionych (na razie) powodów, wysyła na samobójczą misję jednego nastolatka po drugim, licząc, że któremuś w końcu się poszczęści.

Na gracza czekają otwarty świat i proceduralnie generowane podziemia.

Body horror i Cronenberg

Szanse na przeżycie nieletnich z kijami bejsbolowymi w rękach są niewielkie ze względu na fakt, iż **z każdym krokiem oddalającym ich od domu przyjmują coraz większą dawkę tytułowych radów i zaczynają umierać oraz mutować**. Owe zmiany można podzielić na egzo- (aktywne umiejętności) i endomutacje (pasywne). O ile te drugie zachodzą na poziomie komórkowym wewnątrz organizmu, to każda przemiana egzo jest wyraźnie zauważalna. Nastolatek może uzyskać płonące ramię (by rzucać kulami ognia), a także narośl na plecach, którą wyrzuca z siebie zarodniki spowalniające przeciwników. Inna mutacja natomiast sprawia, że na plecach wyrasta nam symbiot z małym, różowym kapelusikiem. Chroni on nas przed atakami z tyłu, może posłużyć także za wieżyczkę. Przy odrobinie szczęścia mogą nam natomiast wyrosnąć... skrzydła.

Te wszystkie zmiany są doskonale widoczne, i napotykani enpece – **Rad to gra w proceduralnie generowanym, otwartym świecie** – reagują na wygląd postaci. Najczęściej odrazą. Nietrudno zauważyć, że pod warstwą humoru, kolorowej grafiki i stylizacji na lata 80. XX wieku kryją się głębsze treści. Oto bohaterowie mają jedno zadanie – uratować swoją społeczność. Problem w tym, że z każdym krokiem, z każdą mutacją stają się coraz mniej ludzcy, coraz mniej łączy ich ze światem, na którego ratunek wyruszyli. Bardziej upodabniają się do tego, co napotykają na Pustkowiach. Wyraźnie wychodzi tu nieskrywana fascynacja dyrektora kreatywnego gry, Lee Petty'ego, body horrorem, a w szczególności twórczością Davida Cronenberga (m.in. film „Mucha").

Na zielonej trawce

Tym, co odróżnia Rad od wielu roguelike'ów, jest otwarty świat, w którym znaczymy swoje postępy trawą wyrastającą z każdym naszym krokiem. To efekt uboczny wchłaniania toksyn radioaktywnego świata. Świata, który dotknęła nie jedna, ale dwie apokalipsy. Te dzieli kilkaset lat, co powoduje, że gra łączy stylistykę końcówki XX wieku z bardzo rozwiniętą technologią przyszłości. Niezależnie od tego, czy poruszamy się akurat po powierzchni, czy schodzimy do tutejszych lochów (bunkrów), akcja ukazywana jest z góry. **Walka natomiast wraz z rozwojem naszej postaci nabiera głębi.** Z zaprezentowanych materiałów trudno określić, na ile roguelike'owa natura sprawdzi się w połączeniu z otwartym światem i chęcią opowiedzenia sensownej historii. Nie sposób nie zgodzić się jednak, że this game looks Rad!(*) |CDA|

(*) „Rad" po angielsku znaczy m.in. odlotowy.

PRODUCENT: MANDRAGORA
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2019
MULTI: BRAK

SURVIVAL • RPG • MGŁA

SKYHILL BLACK MIST

Błąka się jak dziecko we mgle: **Gierzynn**

Budzisz się w służbowym apartamencie. Wychodzisz z sypialni, po czym natrafiasz na krwiożerczego potwora. Giniesz. Budzisz się w służbowym apartamencie. Za oknem kłębi się czarna mgła.

Pierwsze Skyhill pojawiło się cztery lata temu. Projektanci ze studia Mandragora przedstawili w nim wizję świata zniszczonego trzecią wojną światową, w którym łatwiej o spotkanie z morderczym mutantem niż z przechodniem. W tym roguelike'u gracz miał proste (oczywiście w teorii) zadanie – wyjść z hotelu. Zabawa zaczynała się na setnym piętrze, od parteru dzieliły nas nie tylko schody, ale i chmary przeciwników, a winda rzecz jasna nie wchodziła w grę. Zapowiedziane pod koniec kwietnia Skyhill: Black Mist oferować ma zupełnie inną formułę zabawy, a jednym z ważniejszych jej elementów będzie fabuła.

Co tu się wyrabia?

Przygodę rozpoczniemy jako pracownik korporacji Skyhill działającej w obszarze

Walcz z chorobą i potworami.

biotechnologii. Wprowadzenie się do ufundowanego przez zwierzchników apartamentu powinno być początkiem lepszego życia, jednak staje się wstępem do walki o przetrwanie. Z niewiadomych przyczyn metropolię spowija tytułowa czarna mgła, ulice przemierzają szaleni kultyści, demony i wszelkiego rodzaju monstra, a na domiar złego nasza córka zostaje porwana przez nieznanych sprawców. Głównym zadaniem będzie uratowanie latorośli, a także odkrycie tajemnicy stojącej za katastrofą oraz samą korporacją. Twórcy obiecują wciągającą i nieoczywistą historię. Misję gracza dodatkowo utrudnia fakt, że mgła nie tylko zmniejsza widoczność, ale również truje ludzi, zamieniając ich w dzikie stwory – a i my nie uniknęliśmy zainfekowania.

Walcz o przetrwanie

Choroba rozsiewana przez mgłę ma być zresztą jednym z kluczowych elementów rozgrywki – **stale pogarszający się stan zdrowia wymusi na nas zachowanie ostrożności i zaglądanie w każdy kąt w poszukiwaniu lekarstw oraz przydatnych przedmiotów**, a miejsc do eksploracji znajdziemy sporo. Black Mist zaprosi nas do częściowo otwartego świata i pozwoli na swobodne zwiedzanie wszystkich przygotowanych przez Mandragorę miejscówek – od wspomnianego już apartamentu, poprzez niepozorne budynki pokroju szkoły i sklepów, aż po siedzibę Skyhill.

Wszystkie te lokacje skrywać mają również swoje skarby czekające tylko, aż ktoś je podniesie. Mowa zarówno o broni, jak i przedmiotach codziennego użytku, idealnych do stworzenia czegoś przydatnego. Bo czymże jest gra survivalowa bez elementu craftingu?

W nowym Skyhill nie zabraknie też drzewka rozwoju, które wesprze preferowany przez nas styl grania, bo prawdziwą wolność poczuć mamy właśnie w samej rozgrywce. Twórcy twierdzą, że Black Mist będziemy mogli przejść zarówno po cichu, śledząc ruchy przeciwników i przemykając za ich plecami, jak również à la Arnold w „Komando" – strzelając do wszystkiego, co się rusza. Pomimo ogromu zmian względem pierwszej odsłony nowe Skyhill nie wypiera się swoich roguelike'owych korzeni, a zwiastun jasno daje do zrozumienia, że w grze – tak jak w życiu – pewne są tylko dwie rzeczy (druga z nich to podatki). **Niezależnie od podjętych decyzji, umierać będziemy często**, a każdy kolejny zgon nauczy nas czegoś o przeciwnikach.

Mglista jesień

O tym, czy Skyhill: Black Mist spełni obietnice twórców, dowiemy się jesienią tego roku. Jeżeli nie mieliście okazji zagrać w poprzednią grę z tej serii, macie sporo czasu – nie jest to jednak konieczne, bo Czarna mgła zaprezentuje całkowicie odmienne podejście zarówno do mechaniki, jak i sfery wizualnej. Przedstawiciele studia zaznaczają, że to wciąż ten sam świat, ale zupełnie inna historia, choć fani pierwszej odsłony mogą liczyć na kilka ukrytych smaczków. |CDA|

Koktajl (Mołotowa) party na dachu.

Nasi portują

Za ogólnoświatową dystrybucję Skyhill: Black Mist na wszystkich platformach odpowiada polska firma Klabater. Rozpoczęła ona współpracę z Mandragorą od przygotowania i wydania portu pierwszej części Skyhill na Nintendo Switch.

PRODUCENT: UBISOFT
DATA WYDANIA: 4 PAŹDZIERNIKA 2019
MULTI: KOOPERACJA DLA 4 OSÓB, PVP

KOOPERACJA • OTWARTY ŚWIAT • ELEMENTY SURVIVALU

GHOST RECON BREAKPOINT

Gdzieś już to widział, ale kiedyś i tak się pewnie skusi: **Cursian**

Oficjalna prezentacja Ghost Recon: Breakpoint odbyła się na początku maja i rozpoczęła tegoroczny sezon wielkich zapowiedzi. Nie dziwię się, że Ubisoft zdecydował się ujawnić grę tak wcześnie, bo mam wrażenie, że w trakcie E3 przeszłaby bez większego echa. Nie żeby wyglądała jakoś wyjątkowo źle: sęk w tym, że już w nią graliście.

Sformułowanie „oficjalna prezentacja" nie znalazło się we wstępie przypadkowo, kilkadziesiąt godzin wcześniej bowiem Ubisoft wyraźnie dawał do zrozumienia, że ma do przekazania interesujące wieści na temat marki. Za pierwszym razem błyskotliwie i celowo, za drugim przypadkowo i nieporadnie. Zaczęło się od Operacji Wyrocznia, czyli darmowej aktualizacji do Wildlands. W jej ramach gracze dostali nowe misje fabularne i nawiązali kontakt z dowódcą Duchów, Cole'em D. Walkerem. W ich ręce wpadało też zaproszenie na pewną imprezę, a po zalogowaniu się na wskazaną stronę internetową oczom ciekawskich ukazywał się pierwszy zwiastun nowego projektu. Był na tyle enigmatyczny, że nie można było mieć do końca pewności, co konkretnie próbuje nam przekazać (pierwotnie sądziłem, że obecność dronów sugeruje kolejnego Future Soldiera), ale kilka godzin później firma sama strzeliła sobie w stopę i zrujnowała niespodziankę, przedwcześnie wrzucając grę do własnego sklepu. W ten oto przedziwny sposób świat po raz pierwszy usłyszał o nowym Ghost Reconie.

Starzy znajomi, nowe problemy

Breakpoint nawiązuje do poprzedniej odsłony cyklu, ale stanowi opowieść na tyle odrębną, że nowi gracze nie powinni mieć problemu ze zrozumieniem fabuły – umknie im co najwyżej kilka smaczków. Rola głównego paskudnika przypadła wspominanemu wcześniej Walkerowi, który zdradził Duchy i założył własną organizację, a w jej szeregi zaciągnął byłych żołnierzy armii Stanów Zjednoczonych. Zaprawieni w bojach weterani zaczęli się określać mianem Wilków, a na ich korzyść przemawia nie tylko znakomite wyszkolenie, ale też dostęp do nowoczesnej technologii. Ludzie Walkera dorwali się do niej dzięki przejęciu kontroli nad dorobkiem firmy Skell Technology, pracującej do tej pory między innymi na rzecz Wujka Sama. Podobna zbrodnia nie mogła oczywiście przejść bez echa, więc dzielne Duchy spakowały manatki i porzuciły Boliwię, by zanieść ołowianą sprawiedliwość na fikcyjny archipelag Auroa. W drodze na miejsce – uwaga, trzymajcie się foteli, bo tego jeszcze nigdy nie było – ich śmigłowiec zostaje zestrzelony, a oni muszą sobie radzić sami.

Systemy urazów i kamuflażu wyglądają dobrze, ale to tylko drobiazgi.

Nie rozpisuję się na ten temat bez powodu, bo twórcy zapewniają, że **scenariusz ma o wiele większe znaczenie niż w Wildlands**. Przełoży się to nie tylko na same misje, ale znajdzie też odbicie w rozmachu. Podobnie jak w AC Odyssey będziemy mogli wybrać spośród kilku możliwości i potencjalnie pchnąć scenariusz w nieco innym kierunku. Nie wiadomo jeszcze, jak często pojawi się ku temu okazja ani jak wielki wpływ na zakończenie będą miały podjęte decyzje. Osobiście uważam jednak, że dla klimatu lepsza jest nawet iluzja wyboru niż całkowity jego brak.

Wolność we francuskim stylu

Ubisoft postanowił nie schodzić ze sprawdzonej ścieżki i kolejny raz proponuje nam obszerny, otwarty świat. Na archipelagu zwiedzimy zarówno piękne fiordy, jak i ośnieżone góry czy cuchnące bagniska. Niezależnie od okoliczności przyrody tradycyjnie możemy liczyć na swobodę w obieraniu drogi do celu, co równie tradycyjnie sprowadzi się zapewne do dylematu: wjechać z wyrzutnią rakiet i pękiem granatów czy może jednak zaciukać ich wszystkich cichcem? Nie znaczy to bynajmniej, że obyło się bez nowości. W grze pojawią się co najmniej trzy specjalizacje, które pozwolą doskonalić się w otwartej

W tym roku Pimpuś przygotował się na sylwestrowy spacer.

Przeklęte wojskowe żarcie...

Maaaaamo! A Maciek znowu zabiera mi zabawki!

walce, skrytobójstwie bądź strzelectwie wyborowym. Za ich pośrednictwem można odblokować specjalne zdolności, choćby zasłonę dymną, dającą możliwość zniknięcia z oczu przeciwników po wywołaniu alarmu. Wybór nie jest ostateczny i można go zmienić podczas obozowania. Wówczas da się też zmodyfikować broń i wygląd bohatera.

W grze pojawi się też kilka innych ciekawych elementów. Żołnierze używają choćby nożyc do drutu, za pomocą których są w stanie wyciąć przejście w ogrodzeniu i zajść wrogów z nieoczekiwanej strony. **Nic nie stoi też na przeszkodzie, by zafundowali sobie kamuflaż.** Jeśli klapną w kałużę błota, mogą się w nim wytarzać i dodatkowo zmniejszyć prawdopodobieństwo wykrycia. Mam świadomość, że to maleńki szczegół i jego znaczenie w realnej rozgrywce będzie zapewne marginalne, ale wygląda toto prześwietnie. Szczególny **nacisk w kampanii marketingowej położono na system urazów**. Postrzeleni bądź obici żołnierze muszą się liczyć z ryzykiem odniesienia poważnej kontuzji i znaczną redukcją potencjału bojowego. Przestrzelona noga spowolni bieg, a uszkodzona ręka niekorzystnie wpłynie na celność. Wyleczenie podobnych obrażeń wymaga czasu, jednakże sprawę ułatwią medykamenty. Udostępnione przez twórców materiały pokazują kuśtykającego Ducha, który kuląc się za osłoną, pospiesznie bandażuje uszkodzoną kończynę i po krótkiej chwili śmiga już niczym sarenka. Swoją drogą nałożony opatrunek przez jakiś czas jest widoczny na modelu postaci, co jest miłym szczegółem.

Kupą, mości Duchowie!

W Breakpoint da się grać samemu (co ciekawe, bez sterowanych przez AI kompanów – pomoc przy synchronicznym „snajpieniu" itd. zaoferuje dron), ale prawdziwe pazurki gra pokaże w czteroosobowej kooperacji. To właśnie wtedy pobawimy się na przykład **nowym systemem przenoszenia rannych**. Postrzelonego towarzysza nie trzeba już łatać na środku pola bitwy: można go zarzucić na barki fachowym chwytem strażackim i zanieść w osłonięte miejsce, by tam spokojnie postawić na nogi bez wystawiania się na wrogie pociski. Mięsistość kooperacji znakomicie podkreśla jeden z pierwszych zwiastunów. Ścisła współpraca, skoordynowane ataki snajperskie, zachodzenie wrogów od różnych stron i tak dalej. Wygląda to genialnie, ale nie bardzo wierzę, by podobny efekt dało się osiągnąć w trakcie normalnej, niewyreżyserowanej zabawy. Rozsądek podpowiada, że w praktyce sprowadzi się ona do głupawego kręcenia się w kółko i bezmyślnego prucia do wszystkiego, co się rusza.

Nie wykluczam, że w zgranej grupie faktycznie bywa ambitniej, ale spójrzmy prawdzie w oczy – ilu z nas naprawdę ma możliwość regularnie do takiej dołączać? Jeśli zaliczacie się do podobnych szczęściarzy, powinniście wiedzieć, że wspólnie ukończycie nie tylko misje poboczne, ale też główne, a postępy zostaną zapisane dla każdego z was. Na koniec wypada dodać, że **nowy Ghost Recon nie samą kooperacją stoi, a Ubisoft zapowiada też PvP**. W chwili pisania tego tekstu szczegóły na jego temat nie były jednak znane.

Przyznam, że na razie jestem do Breakpointa nastawiony nieco sceptycznie. Jasne, zapowiada się całkiem przyjemna, porządnie wykonana gra, tyle że choć nie dano mi jej do rąk, mam wrażenie, jakbym ją już ograł. Systemy kamuflażu i urazów intrygują, jednak są trochę jak szczypta egzotycznej przyprawy w babcinym rosole: najeść się można, smakuje nieźle, ale kiedy siada się do tego co niedzielę, chętnie spróbowałoby się czegoś nowego. |CDA|

A co powiecie na rajdy?

Ubisoft zapowiada, że premiera Breakpointa to dopiero początek zabawy i możemy liczyć na długotrwałe wsparcie. Co cztery miesiące otrzymamy nową zawartość: w planach są między innymi misje fabularne, tryby, a także broń i sprzęt. Najciekawiej brzmi zapowiedź znanych z MMO rajdów, jednak w momencie oddawania pisma do druku nie znamy jeszcze żadnych szczegółów na ich temat.

PRODUCENT: CODEMASTERS
DATA WYDANIA: 28 CZERWCA 2019
JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: DO 20 OSÓB

WYŚCIGI • FORMUŁY 1 I 2 • JEDŹ, ROBERT, JEDŹ!

F1™ 2019

JUŻ GRALIŚMY!

Opinię formułuje: **enki**

Choć trudno w to uwierzyć, zaraz minie dziesięć lat, od kiedy Codemasters po raz pierwszy zaprezentowało swą odświeżoną formułę Formuły 1.

Pamiętacie tę ekscytację? Oto mistrzowie (nomen omen) gier wyścigowych, pędząc na fali tryumfów Grida i Dirta 2, zaprzęgli swój niedościgniony Ego Engine do tego, by napędzić nim nową erę symulatorów królowej sportów motorowych. Dziesięć lat temu, w czasach znakomitych wyników Roberta Kubicy i niepodrabialnego komentarza Andrzeja Borowczyka na TV4, każdy z nas miał w sobie przynajmniej promil entuzjasty (lub też, nazwijmy rzecz po imieniu: eksperta) szybkiego ścigania się bolidami. Sukces F1 2009 i rozczarowanie wydanym w tym samym okresie Operation Flashpoint: Dragon Rising ukształtowało portfolio Brytyjczyków na całą następną dekadę.

Coś więcej

Sama Formuła 1 – jak było kiedyś, tak jest i dziś – jest sportem nudnym. I to paradoksalnie do swego tempa, które z roku na rok wciąż rośnie przy zachowaniu maksymalnego nacisku na bezpieczeństwo kierowców i kibiców. W tym sezonie większe emocje niż naprzemienne zwycięstwa kierowców Mercedesa wydaje się wywoływać niezwykły pech Williamsa, któremu nawet studzienki stają na torze okoniem. O tym, co takiego magicznego jest w sporcie, w którym z reguły wygrywa najlepszy osobowy, podążający za udanymi do tej pory zawodami esportowymi.

Jak jedziesz, pacanie!

W nowy tytuł Codemasters dane mi było pograć kilka godzin na specjalnym pokazie zorganizowanym w muzeum wyścigowych prototypów w Hamburgu. Do bolidu Kubicy, przyznam, bałem się wsiąść nawet wirtualnie, ale pracujący nad modelem jazdy były mistrz włoskiej Formula Promotion, David Greco, wyjaśnił, że inżynierowie nie ustają w wysiłkach, by tak „popsuć" wymodelowany na potrzeby gry ideał bolidu, by oddać tortury, którym co wyścig poddawany jest polski kierowca. Co ciekawe, w wersji, którą ogrywałem, Williamsy jeszcze kończyły wyścigi w środku stawki...

Formuła 2, personalizacja w multi i jeszcze szybsze tempo.

Karierę rozpoczniemy za kierownicą bolidu Formuły 2.

Świadomi mankamentów swego „materiału źródłowego" developerzy z Codemasters przy każdej kolejnej odsłonie swej gry próbują dodać coś od siebie. W przypadku F1 2019 będzie to **w pełni zrealizowana seria Formuły 2** i nacisk na rywalizację pomiędzy kierowcami, ale także mocny cios wielospecjalista od aerodynamiki, nie przekona się ten, kto nie spróbuje choć raz zażyć adrenalinowej pigułki, jaką jest przeciśnięcie się w pełnym pędzie między bandami ulicznego toru w Monako czy wbicie się na ślepo, z pedałem gazu w podłodze, na wznoszący się asfaltowy zawijas Eau Rouge w Belgii.

Objeździłem za to Alfę Romeo Kimiego Räikkönena oraz m.in. kilka bolidów F2, od której to serii zresztą zaczniemy w F1 2019 karierę. W tym trybie nie będzie trzeba uczestniczyć w całym sezonie – za przygotowanie do właściwych zawodów posłużą trzy scenariusze, w których nawiążemy relacje z dwoma innymi młodymi zawodnikami. Przyjaźń czy też niechęć (ilustrowana cutscenkami nagranymi

Nowe oświetlenie zbliży wygląd wieczornych wyścigów w grze do rzeczywistych.

W trybie kariery nieustannie będziemy ścierać się z rywalami. Na torze i poza nim.

W dniu premiery w grze będą bolidy F2 z sezonu 2018. Aktualne pojawią się później.

przy użyciu motion capture) między nami a nimi przeniesie się i będzie dalej rozwijać się w kolejnym sezonie. Oczywiście da radę stworzyć sobie również pełny sezon Formuły 2, gdzie jeździ się, co prawda, nieco wolniej (a sześć biegów to mniej klikania w „uszy" kierownicy), ale niekoniecznie łatwiej. Różnice pomiędzy przyczepnością bolidu zeszłorocznych tryumfatorów, Carlin, a wlokących się w tyle stawki MP Motorsport widać było jak na dłoni (lub, w moim przypadku, na trawie).

Światłość!

Formuła 1 w grze to oczywiście wszystkie **21 wyścigów i 10 zespołów z dokładnie oddanymi zasadami oraz fizyką jazdy** (w tym modelem nagrzewania opon i przyczepności poszczególnych mieszanek) zbliżoną do tego, co oferują hardkorowe wyścigowe symulacje. Fani relacji telewizyjnych rozpoznają oficjalne elementy graficzne towarzyszące transmisjom, a po wyścigach sztuczna inteligencja będzie konstruować montaż najciekawszych wydarzeń na torze.

Duża zmiana w sferze wideo, którą da się zauważyć już na pierwszy rzut oka, ma związek z wyścigami przy sztucznym oświetleniu. Do tej pory silnik graficzny błyszczał głównie podczas najgorszych warunków do jazdy – gdy lało, a odbicia w kałużach i połyskliwe, mokre powierzchnie „wychodziły" z ekranu do gracza w przeciwieństwie do wybitnie płaskiej kolorystyki, gdy nad głową świeciło słońce. Teraz, dzięki przebudowanemu systemowi oświetlenia, engine spisuje się również podczas wieczornych sesji, które bardziej niż kiedykolwiek przypominają to, co można zobaczyć w telewizji. Prucie w takiej rzece białego światła, które odbija się od niemal każdego elementu poprzedzających aut (łącznie z rozgrzanymi oponami), to naprawdę jest coś. I dla oczu, i – jak się okazało – dla karty graficznej, którą nawet na specjalnie przygotowanych do pokazu komputerach udało mi się zmusić do zadyszki, gdy ruszyłem do nocnego wyścigu po ulicach Monako.

Święta przyszły wcześniej

Zajęło to prawie dziesięć lat, ale multi w F1 wreszcie ruszyło z kopyta. Dwa pełne sezony zmagań esportowych nadały trybowi wieloosobowemu głębszy sens i zawartość F1 2019 odzwierciedla to w pełni. Po premierze gry możemy spodziewać się cotygodniowych „wydarzeń", których standardowy przebieg będzie wyglądał tak, że pierwsze trzy dni tygodnia poświęcone będą na sesje treningowe, następne na kwalifikacje, a w weekend gracze przystąpią do sesji wyścigowych na punkty. **Punkty, które staną się osobną walutą, pozwalającą wystroić bolidy i nasze awatary w dobrane przez siebie barwy i wzory.**

Na dobre zatem odkleimy się wreszcie od kilku oficjalnych schematów kolorystycznych, by poszaleć co nieco kreatywnie i pochwalić się co rzadszymi ozdobami, jeśli uda nam się ugrać coś więcej. Muszę przyznać, że ten jeden element wystarczy, bym – nawet mimo chęci do rozkładania kierownicy (zestawy fotel + kierownica Fanateca, które porozstawiano przed komputerami na pokazie, przyprawiły mnie i zapewne niejednego fana ścigałek spośród pozostałych dziennikarzy o drżenie nóg i wewnętrzne piszczenie) – wsiąkł do sieci z padem w dłoni na kilka, kilkanaście wyścigów i zobaczył, co da się z nich wyjąć na moim poziomie. A to już za chwilę, bo w tym roku Codemasters przywiozą swą grę najwcześniej w historii – pod koniec czerwca! |CDA|

CIESZY

- ⊞ dodanie F2
- ⊞ personalizacja w multi
- ⊞ ulepszone oświetlenie...

NIEPOKOI

- ⊟ ...które może spowodować spadek wydajności

Najwięksi rywale

Zgodnie z jednym z głównych tematów tegorocznej odsłony edycja „legendarna" gry będzie wzbogacona o tryb rywalizacji pomiędzy Ayrtonem Senną i Alainem Prostem. Choć osobiście nie wiem, kto by nie chciał utrzeć na torze Francuzowi krzywego nosa, będzie można zasiąść za kółkami i McLarena, i Ferrari z 1990 roku.

- PRODUCENT: TALLBOYS
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
- MULTI: DO 30 OSÓB

FPS • ASYMETRYCZNE MULTI • TROCHĘ BATTLE ROYALE

PANDEMIC EXPRESS

JUŻ GRALIŚMY!

„Czego stoisz na torach?! Czego stoisz na torach?!" – pyta: **Ninho**

30 osób zamkniętych na stacji kolejowej. Jedna zamienia się w zombie, zaraża kolejnych ocalałych. Grupa potworów rośnie w siłę z każdą minutą, nie ma mowy o przetrwaniu. Możesz spróbować uciec. Gdzieś w oddali majaczy wybawienie – pociąg.

Schować się można, ale i tak cię znajdą...

Oblężenie pociągu to końcowy moment każdej rozgrywki.

Gra studia Tallboys wyrosła na modach zombie escape do Counter Strike'a: Source. Do tego, co znamy z modyfikacji, twórcy dołożyli bardzo dużą otwartą mapę i opcjonalne zadania do wykonania. Niezmienny pozostaje cel każdej rozgrywki – dostać się do pociągu i uciec. Albo za wszelką cenę powstrzymać happy end jako zombie. Założenia pozostają jednak banalnie proste i, co najważniejsze, ta zabawa wciąga.

Raz, dwa, trzy...

Duża w tym zasługa dynamiki rozgrywki – **wszystko dzieje się bardzo szybko, pojedyncza sesja to maksymalnie dziesięć minut skradania się, strzelania i zarażania**. Na starcie jedna osoba zamienia się w zombie (a raczej czarną postać nijak typowych umarlaków nieprzypominającą) i stara się zainfekować jak największą liczbę pozostałych graczy, nim bramy stacji kolejowej zostaną podniesione, a wszyscy rozbiegną się w poszukiwaniu schronienia i broni.

Choć celem nadrzędnym jest dotarcie do pociągu, to pierwsze kroki kieruje się do pobliskich budynków – tam można znaleźć uzbrojenie i amunicję. Nie ma tego zbyt wiele – ot, pistolet, strzelba i pistolet maszynowy. W dodatku pierwsze znaleziska są kiepskiej jakości i położenie przy ich pomocy zombie nie jest łatwym zadaniem. Dlatego też bardzo istotne jest wypatrywanie zrzutów zaopatrzenia – pojawienie się takowego sygnalizowane jest wszystkim graczom na mapie, a żywi muszą bronić pozycji przez parę minut, wystawiając się na ataki zombie. W zamian ocalali mogą liczyć na broń zdecydowanie wyższej klasy niż standardowy rynsztunek. Ciągłe dozbrajanie okazuje się niezbędne, aby przetrwać i uciec w pociągu. Nawet wówczas jest to bowiem piekielnie trudne i zazwyczaj szybko zdajemy sobie sprawę z tego, że na ratunek nie ma już szans.

...dzisiaj zombie będziesz ty!

Wtedy nie pozostaje nic innego, jak sprzedać skórę jak najdrożej. W pamięci utkwił mi szczególnie jeden samotny rewolwerowiec, który wdarł się na dach najwyższego budynku na mapie i korzystając z tego, że wąska klatka schodowa niwelowała przewagę liczebną, bronił się do niemal ostatniego naboju. W końcu jednak poddał się stale odradzającej się hordzie, do której ja dołączyłem kilka chwil wcześniej. Po tym, jak zombiaki mnie dorwały, stałem się jednym z nich i zacząłem zarażać innych. Skrócić dystans „na gryza" nie jest łatwo, bo każdy nabój odrzuca nas na kilka dobrych metrów od ciepłego mięsa. Dlatego też co kilka respawnów dostajemy możliwość odrodzenia jako bomber – wybuchający zombie – lub też czasowo niewidzialny fantom.

I to właściwie wszystko, czym Pandemic Express może się obecnie pochwalić. Większość zawartości opatrzona jest informacją „coming soon". Poza specjalnymi przedmiotami dostaniemy więcej lokacji (w tym możliwość ucieczki statkiem kosmicznym!), a punkty doświadczenia zaczną do czegoś służyć. Wczesny build to natomiast **bardzo prosty miks battle royale z Left 4 Dead, który sprawia dużo frajdy**. Problem w tym, że tej frajdy wystarcza maksymalnie na parę godzin. |CDA|

CIESZY

- ⊕ szybka rozgrywka i krótkie sesje
- ⊕ sprawia frajdę

NIEPOKOI

- ⊖ mało zawartości
- ⊖ drobne problemy z balansem rozgrywki
- ⊖ obecnie parę godzin zabawy

Pociąg do Busan

Wbrew pozorom pociągi nie są częstym tematem wykorzystywanym przy okazji motywu zombie. Wśród gier do głowy przychodzi mi głównie pierwszy sezon The Walking Dead autorstwa Telltale, natomiast w kinematografii na motywie podróży koleją opiera się koreański horror „Zombie express" – pozycja obowiązkowa dla każdego fana gatunku. Film odniósł na tyle duży sukces, że w planach są sequel i hollywoodzki remake.

ZMIERZ SIĘ Z NAJLEPSZYMI

GRY SZUKAJ W mediaexpert

3 www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL NAPISY cdp

www.formula1game.com XBOX ONE PS4 PC DVD cdp CODEMASTERS

Formula 1 LICENSED PRODUCT F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP LICENSED PRODUCT

F1 2019 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company. © 2019 Cover images Formula One World Championship Limited, a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. The F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP logo, FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP, FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2 and related marks are trade marks of the Federation Internationale de L'Automobile and used exclusively under licence. All rights reserved. The FIA and FIA AfRS logos are trade marks of Federation Internationale de l'Automobile. All rights reserved. All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2019 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same compan

- PRODUCENT: ATOMICTORCH STUDIO
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP (60 ZŁ)
- MULTI: KOOPERACJA I/LUB RYWALIZACJA DO 200 GRACZY

SIECIOWA • SURVIVAL • KOOPERACJA

CRYOFALL

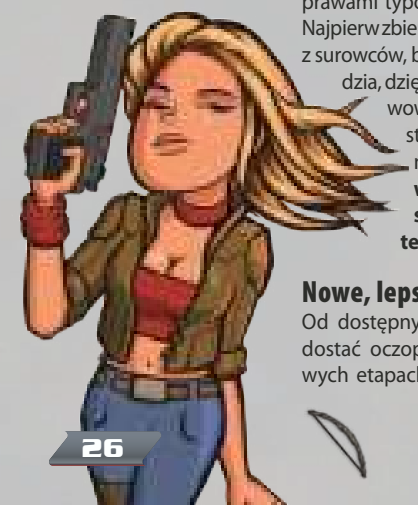
Sadzi marchewki: **Szoki**

Cztery minuty. Tyle czasu potrzebowałem w Cryofall, aby zarobić od pierwszego napotkanego gracza kulkę w łeb, tracąc zarazem całe sterty mozolnie zebranych patyków i kamieni. Aha – pomyślałem. – To jedna z TYCH gier.

Opuszczone i niszczejące bazy są przygnębiająco częstym widokiem.

Jak pan może, panie pomidorze?

Oczywiście nie napychałem sobie kieszeni całym tym szmelcem bez powodu. Cryofall to gra survivalowa i rządzi się prawami typowymi dla swego gatunku. Najpierw zbierasz najbardziej prymitywne z surowców, by stworzyć pierwsze narzędzia, dzięki którym zbierzesz podstawowe surowce, które wykorzystasz do stworzenia lepszych narzędzi itd. Jednak **tym, co wybiega znacznie poza standard, jest drzewko technologiczne**.



Nowe, lepsze koło

Od dostępnych opcji craftingu można dostać oczopląsu jeszcze w początkowych etapach gry, a wraz z postępami zyskujemy punkty doświadczenia, za które kupujemy nowe receptury i schematy, dzięki nim zaś zmajstrujemy jeszcze lepsze przedmioty (o ile mamy odpowiednie surowce). Umiejętności przypisane są do kilku kategorii – budownictwo, walka, rolnictwo, przemysł itp. – które dodatkowo podzielono na kilka etapów zaawansowania. Łatwo opanować wszystkie podstawowe umiejętności z każdej dziedziny, ale im dalej w las, tym nauka robi się droższa, a specjalizacja staje się coraz bardziej wymagana. Grając zespołowo, mamy więc gościa od spluw i pancerzy, gościa od wytopu metali, rolnika/kucharza, hutnika, chemika, a wszyscy oni dostarczają sobie nawzajem niezbędnych materiałów.

Muszę przyznać, że **miałem sporo frajdy przy budowaniu zaplecza produkcyjnego**, na które składały się piec hutniczy, stół roboczy, pojemnik na zasoby i mała farma marchewek (choć jedzenia i wody na mapie nie brakuje, to jednak warto mieć prywatny zapas). Z czasem doszły lampy, lodówki, laboratorium chemiczne i rusznikarnia, a z nią pierwsza (kiepska) broń palna, pomocna głównie w polowaniach na zwierzynę. Rąbanie drwa, podlewanie upraw, wydobywanie metali ze skał i rozbudowa bazy okazały się bardzo relaksującym i satysfakcjonującym doznaniem. **Trzeba tu pochwalić balans rozgrywki**: aby móc uzyskać wszelkie przedmioty pierwszej potrzeby, wystarczy kilka minut, ale im bardziej zaawansowany schemat, tym bardziej trzeba się wysilić.

Kosa pod żebro

Pomimo pechowego startu minęło sporo czasu, nim ponownie ktoś lepiej wyposażony zdecydował się na mnie zapolować. Tym razem oberwało mi się za bycie świadkiem włamania do całkiem pokaźnej bazy. Wtedy też dotarło do mnie, dlaczego wokół jest tyle opuszczonych, na oko całkiem rozwiniętych siedzib – wszystkie miały wyłomy w murze... **Liczni grieferzy i złodzieje skutecznie psują zabawę na serwerach PvP** (nieraz byłem świadkiem, jak ktoś w globalnym czacie chwalił się udanym polowaniem na gołych noobów), a na oficjalne serwery PvE wciąż trzeba poczekać. Wtedy dopiero wspólne budowanie i specjalizacja umiejętności nabiorą rumieńców. Odblokowywanie coraz to nowych bajerów i ich wytwarzanie jest bez wątpienia najprzyjemniejszym elementem gry.

Niestety nie mogę za to pochwalić walki, która albo sprowadza się do wskazania myszką celu dla spluwy i jak najszybszego klikania, albo podbiegnięcia do wroga i jak najszybszego klikania w celu wielokrotnego zasadzenia mu noża w bebechy. Przynajmniej jednak jest funkcjonalna, w przeciwieństwie do cyklu dnia i nocy. Gdy pochodnia przeszkadza w nawigacji po zmroku zamiast pomagać, to coś tu trzeba poprawić... |CDA|

CIESZY

- mnóstwo opcji specjalizacji
- setki schematów produkcyjnych do odblokowania
- dziesiątki sposobów na przetwarzanie zasobów

NIEPOKOI

- wszechobecni grieferzy
- nieciekawa walka
- nic niewnoszący cykl dobowy

W to mi graj!

msi

Optix MAG241C Monitor gamingowy 23.6" Full HD

- Rozdzielczość 1920x1080
- Jasność 300 cd/m2
- Odświeżanie 144 Hz, czas reakcji 1 ms
- Kąty widzenia 178 stopni
- DisplayPort, HDMI x2, Hub USB 2,0 x2
- Technologia True Color, AMD FreeSync, Anti-Flicker, Less Blue Light

1099.-

Asortyment w podanych cenach dostępny od 4.06 do 24.06.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

- PRODUCENT: ATLUS & STUDIO ZERO
- DATA WYDANIA: 3 WRZEŚNIA 2019
- JAK ZAGRAĆ: PRZYBYĆ DO CENEGI
- MULTI: DLA 2 OSÓB (RÓWNIEŻ ONLINE)

ROMANS • LOGICZNA • 4 > 3

JUŻ GRALIŚMY!

CATHERINE FULL BODY™

Ociera pot z czoła: Papkin

Ufff... Pufff... Już w pierwowzorze było gorąco – Vincent randkował w nim ze stateczną Katherine, a równocześnie smalił cholewki do rozerotyzowanej Catherine. Wraz z premierą Full Body temperatura jeszcze wzrośnie – miłosny trójkąt zmieni się w rozszerzonej edycji w miłosny kwadrat!

Wszystko za sprawą wprowadzenia Rin, która w prologu wpada na nas na ulicy, uciekając przed stalkerem. Szybko okazuje się, że nieznajoma cierpi na amnezję, szczęśliwie Vincent załatwia jej pokój oraz posadę pianistki (zresztą w znanej z pierwowzoru mordowni Stray Sheep). Pierwsze godziny w towarzystwie trzeciej absztyfikantki każą przypuszczać, że o ile ostatnio zmuszono nas do wyboru między zmysłowością (Catherine) a dojrzałością (Katherine), tym razem scenarzyści dołożyli do puli miłość romantyczną. (Którą ich tylko seksapilem, ale i obietnicą permanentnej przygody. Vincent, najmniej maczystowski protagonista w historii, musiał wybrać między zaangażowaniem się w związek z nią lub pozostaniem przy boku Katherine... Zdradzającej z kolei cechy zaburzenia schizoidalnego (emocjonalny chłód, niezdolność wyrażania pozytywnych uczuć, niepodejmowanie aktywności służących przyjemności).

Scenarzyści słusznie uznali, że wątek jej więzi z głównym bohaterem nie był najle-

Pod kołdrzynę się wrzyna Katarzyna, Catarzyna albo Rzyna.

koledzy, marketingowcy, szczodrze przyprawili kontrowersją. Odsyłam do ramki).

Łoj, żeby nie ta dziura w desce

Dziełko Atlusa nie daje się ująć w sztywne ramy gatunku czy konwencji. To równocześnie interaktywne anime, gra logiczna i quiz na temat moralnych pryncypiów. Czasem: romans. Niekiedy: horror. Innym razem: film obyczajowy. **Fabuła stanowi nieczęsty w naszym medium przegląd traum i zaburzeń.** Przecież Catherine to wykapana Alex z „Fatalnego zauroczenia"; osobowość borderline, która przyciąga nie

piej umotywowany – dotychczas zajmowała się ona głównie wygrażaniem, wchodzeniem bez pytania do mieszkania, angażowaniem w opowieści o teściach oraz emocjonalnymi szantażami. Właśnie dlatego fabułę uzupełniono o retrospekcje mające uwypuklać jej dziewczęcość i seksapil. Niekiedy nowe sceny są zresztą subtelne niczym ofensywa w Ardenach. (Lepsza połówka dalej truje nam w esemesach, ale załącza do nich swoje zdjęcie w stroju cheerleaderki. Ewentualnie oglądamy ją w pościeli, po namiętnym stosunku). **Rozwinięcia mogą się zresztą spo-**

dziewać wszyscy bohaterowie dramatu.

W kilkunastogodzinny materiał źródłowy wpleciono nie tylko sekwencje rozbudowujące dotychczasowe relacje, ale – przede wszystkim – epizody z udziałem Rin. Opóźnienie zachodniej premiery (w Japonii Full Body debiutowało już w walentynki) wynikło z problemów logistycznych: do studia nagraniowego trzeba było ponownie zagnać całą utytułowaną obsadę (uroczo pogubiony Troy Baker, uwodzicielska jak nigdy Laura Bailey), która musiała zarejestrować sceny zogniskowane wokół trzeciej zalotniczki. **Wplątanie nowej fabularnej nitki wychodzi niekiedy zręcznie, a niekiedy – dość koślawo.** Postacie przerywają dobrze znane rozmowy wtrętem, by następnie wrócić do głównego wątku z pomocą słów wytrychów w rodzaju „swoją drogą...".

„Full body" to określenie wina o szczególnie bogatym, długo trwającym posmaku. Obecność Rin (na zdjęciu pierwsza od prawej) doda do znanego napoju sporo słodyczy...

...z kolei bonusowe znajdźki, zakończenia, tryby gry, poziomy i nowe rodzaje bloków przydadzą mu nieco pikanterii. Wielu kwasów się nie spodziewam.

Byłaby Kasia, Kasia by była

Nocą Vincent wciąż śni o złożonej z sześciennych klocków wieży, na której szczyt musi się dostać. Robi to, przesuwając rzeczone sześciany – układając z nich schody i piramidy, konstruując mosty albo burząc ułożone przez projektantów piętra. Suchy opis nie oddaje jednak ani napięcia towarzyszącego wspinaczce (kondygnacje pod nami z czasem niszczeją), ani mnogości taktyk, które możemy zastosować.

Już na etapie menu gra pyta nas, czy chcemy zmierzyć się z klasycznymi poziomami, a może postawić na ich kreatywny remiks. Główna zmiana tkwi tu w tym, że pojedyncze kostki związano w większe bloki – i to nimi musimy manewrować. **Ten z pozoru prosty niuans czyni Full Body wyzwaniem nawet dla catherinowych weteranów.** Zwłaszcza że gra wiąże nam ręce istotnym ograniczeniem. O ile uprzednio mogliśmy anulować nawet dziesięć już poczynionych ruchów, tym razem wskazówkę zegara możemy cofnąć raptem raz. Dodajmy, że zgrabnie rozprawiono się z mankamentami pierwowzoru: gdy Vincent zawiśnie na bloku, gra podświetla krawędzie, po których może się przesuwać, poprawiono również konfundującą pracę kamery.

Full Body robi równie wiele, chcąc podnieść poprzeczkę, jak i ją obniżyć. Osoby niepełnosprytne mogą skorzystać z „trybu gniewu" (rage mode), pozwalającego w ogóle zrezygnować z zagadek. Z poziomu menu da się włączyć opcję automatycznego cofnięcia śmiertelnego w skutkach ruchu, gra pozwala nam również na... „asystowaną wspinaczkę". Słowem: jeżeli tylko sobie życzymy – po spadku w czeluści Vincent sam wespnie się na piętro, z którego upadł. To rozwiązanie ma jednak trudną do przeoczenia wadę: protagonista nie wykona tych samych ruchów, które wykonał gracz, zamiast tego obierając trasę ustaloną przez developerów. W dodatku nieżyczliwie pominie wszystkie znajdźki. Dodajmy także, że korzystanie z tego akurat ułatwienia karane jest obrzydliwym jarzącym się czerwienią i różem napisem – wstydliwym piętnem, które zniechęca do pójścia drogą na skróty.

Byłaby Kasia panną jeszcze

Cenega, u której odbywał się pokaz dla prasy, właśnie się przeprowadziła. W eleganckim biurowcu przy ul. Krakowiaków mieści się siedziba w dużej mierze niewykończona: nie działa spłuczka w toalecie, windę wyścieła dykta, brakuje części sprzętów biurowych. Miejsce prezentacji Full Body poczytuję jako ironiczne. Ośmioletnia Catherine już w 2011 była produktem dopracowanym, a teraz – po uzupełnieniu o moc korekt, nowych animacji, wątków i muzyki (zwracam uwagę na japoński rap w sekwencji otwierającej, zresztą upstrzony solo na saksofonie) – może być tylko wybitnie. **|CDA|**

Niedelikatny jak Atlus

Japonia chętniej (i umiejętniej) od Zachodu prezentuje bohaterów transgenderowych... ale Catherine nie jest tu dobrym przykładem. Już pierwowzór miał z tym problem. Jedna z postaci niezależnych była osobą transpłciową, co spotykało się z wieloma uszczypliwymi komentarzami kolegów (w dodatku w instrukcji użyto imienia, jakim posługiwała się ona przed korektą płci). Z Full Body problem tylko napęczniał. Na materiałach promocyjnych pojawiał się symbol transpłciowości, a Rin prowokacyjnie zwracała na nich uwagę na swoje krocze. (Zresztą już w pierwszej scenie siada ona Vincentowi na twarzy, a gdy obnaża się przed nim w jednej z cutscen – ów reaguje paniką). Czy jest ona w istocie osobą transpłciową lub crossdresserką – nie zdradzę. Co jednak istotniejsze: japońscy gracze donieśli, że transfobia nie ominęła napisów końcowych Full Body (znów: pojawia się w nich imię sprzed korekty płci) oraz jednego z nowych (rzekomo: dobrych!) zakończeń. Atlus już zapowiedział, że zachodnia wersja tych błędów nie popełni.

CIESZY

- historia jest atrakcyjna nawet dla tych, którzy już ją poznali
- zagadki są atrakcyjne nawet dla tych, którzy już je zaliczyli
- mnóstwo drobnych, a przyjemnych poprawek

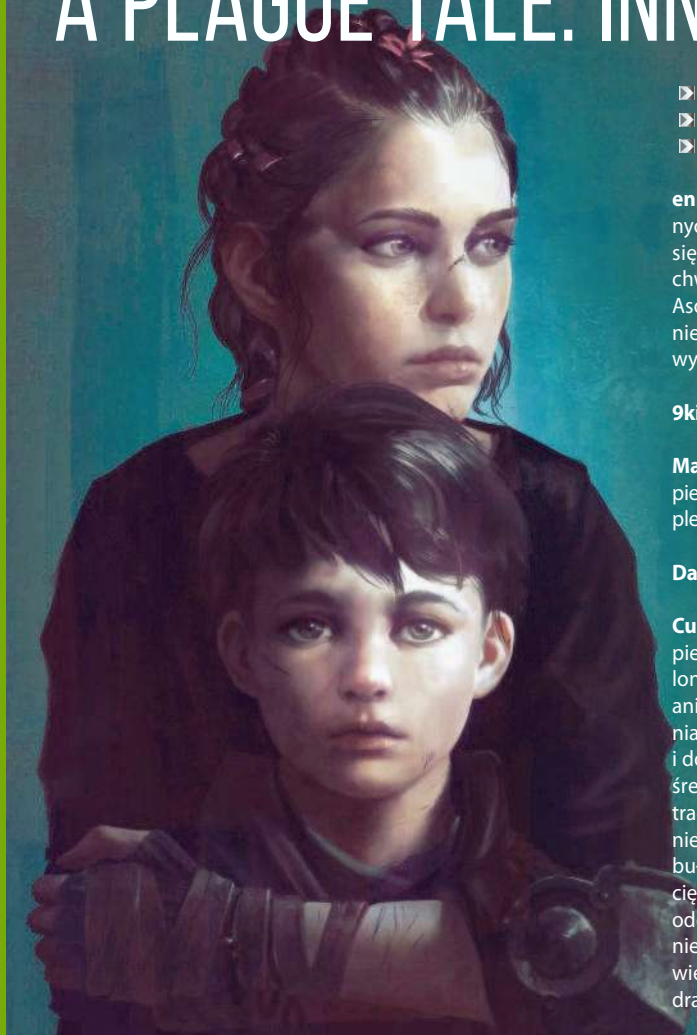
NIEPOKOI

- część nowych kwestii dialogowych wpleciono niezbyt umiejętnie

Motywem przewodnim recenzji w tym wydaniu CD-Action wydaje się historia. Sporo tu gier z mocną warstwą fabularną, jest trochę prawdziwej historii (w postaci ponoć rewelacyjnego Total War: Three Kingdoms), a na deser – Kaszanka nietypowa właśnie ze względu na swoje dzieje (choć tych już będziecie musieli szukać w Publicystyce). ***[spikain]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 21 GIER**

A PLAGUE TALE: INNOCENCE



- **AUTOR:** ENKI
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA:** 36

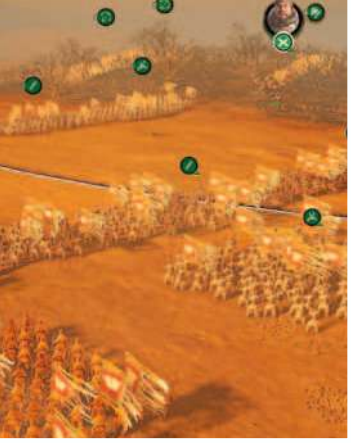
enki: Bardzo łatwo można było ten pomysł utopić w nudnych sekwencjach eskortowych, nieciekawym skradaniu się, braku ewolucji mechanizmów rozgrywki, tanich chwytach fabularnych czy problemach technicznych. Asobo przeskoczyło (niemal) wszystkie te płotki, tworząc nietuzinkowy tytuł, który z pewnością zapamiętam przy wybieraniu najlepszej dziesiątki gier tego roku.

9kier: Ale jak to nie ma maski z dziobem?!

Mac Abra: „Szumi, szura i szeleści / Oddech szczura ściany pieści / I podnosi w górę Ziemię / Szczurze plemię, szczurze plemię". Nie jestem fanem szczurów, ale tutaj są w porządku.

DaeL: Bardzo mroczny remake Ratatuja.

Cursian: W chwili, gdy to piszę, widziałem tylko kilka pierwszych godzin i jak na razie jestem bardzo zadowolony. Nie da się ukryć, że poziomy to wąziutkie tunele, animacje twarzy w zasadzie nie istnieją, a system skradania się jest prosty jak kij od szczotki, jednak może to i dobrze, bo silenie się na nie wiadomo co przy wyraźnie średniobudżetowym tytule skończyłoby się zapewne tragicznie. Najważniejsze, że całość jest na tyle znośna, by nie przeszkadzać w rozkoszowaniu się emocjonującą fabułą. Wbrew moim obawom braciszek bohaterki nie jest ciężarem i przyzwyczaiłem się do niego na tyle, że kiedy oddala się na dłuższą chwilę, zaczynam czuć się odrobinę nieswojo. Niezłą robotę odwalili też spece od udźwiękowienia, którzy umiejętnie podkreślili muzyką co bardziej dramatyczne sceny.



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

- **AUTOR**: DAEL
- **PC**
- **STRONA**: 44

DaeL: Azja wyraźnie sprzyja Creative Assembly. Ostatnią grą z serii, która tak mnie urzekła, był Shogun 2. Three Kingdoms ma w sobie ten sam czar co opowieść o japońskich wojnach okresu Sengoku, ale dokłada do tego urokliwie przerysowane bitwy i całą masę nowych mechanizmów.

Mac Abra: To nie jest dla mnie chińszczyzna. Warto.

enki: I mnie oba Szoguny przypadły niegdyś do gustu, ale jeszcze więcej czasu spędziłem przy drugiej części warhammerowego Total Wara i to właśnie na finał trylogii ostrzę sobie obecnie mysz.

CormaC: Od zawsze rzucam ukradkowe spojrzenia w kierunku Total Warów, ale jakoś boję się zagadać. Najbliżej byłem przy Thrones of Britannia, ale moich kilka godzin z tą grą można przyrównać co najwyżej do panicznego wymknięcia się z restauracji przez okno w toalecie. Wciąż zastanawiam się, jak po czymś takim umówić się drugi raz, bo jednak bardzo mnie kręci setting ToB.

Allor: Niby wolałbym Shoguna 3, ale skoro nie ma, niech będą Trzy królestwa.

RAGE 2

- **AUTOR**: ENKI
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 48

enki: Przebłyski dynamicznego, strzelankowego geniuszu przemieszane są tu z momentami nudy za kółkiem i absolutnej żenady warstwą narracyjno-fabularną. Kogo nie obchodzi nic poza pierwszym, znajdzie tu na pewno coś dla siebie. Będzie satysfakcjonująco, ale płytko i krótko.

DaeL: Przyznam, że nie do końca rozumiem politykę id Software. Fajnie, że próbują czegoś nowego zamiast odcinać w nieskończoność kupony od Wolfa, Dooma i Quake'a, ale po pierwszym Rage'u chyba było jasne, że graczy ten pomysł nie grzeje.

Smuggler: Dla mnie to nie Rage 2, a raczej Indifference.

Siekiera: Mam mieszane uczucia. Z jednej strony postapo mało mnie obchodzi, z drugiej – Mad Maksa maksowałem z autentyczną przyjemnością. A skoro każdą z tych piaskownic zrobili ci sami goście, pewnie dam grze szansę, choć już raczej polując na nią na wyprzedażach.

Krigore: Jeśli chcecie kupić z myślą o strzelaniu – super! Tutaj jest bardzo dobrze. Z kolei warstwa fabularna i ogólne wykończenie gry – ci wszyscy enpece, nagrane kwestie, nazwy własne – to dramat. Wjeżdżając do miast, zaciskałem zęby i zamykałem oczy. Bardzo nierówna gra.

spikain: Co do nazw własnych... enki podczas ogrywania dzielił się z nami tymi, powiedzmy, bardziej interesującymi fragmentami dialogów i nazwami właśnie. Z lekkim wstydem przyznaję, że Dyzio McTuptuś nadal mnie bawi.

Allor: Lubię od czasu do czasu sobie postrzelać – i to akurat jest fajne. Ale lubię też samochodówki, a to akurat w przypadku Rage'a 2 lepiej przemilczeć...

CormaC: Sequel, którego nie potrzebowaliśmy i na który nie zasługiwaliśmy (bo byliśmy grzeczni).

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaki element/mechanizm w grze irytuje cię najbardziej? Można podać więcej niż jeden.

spikain: Kiedy przycisk, który powinien pauzować cutscenkę, pomija ją. Pół biedy, jak taki filmik od razu trafia do jakiejś galerii i można go nadrobić, ale nawet wtedy sam moment przeskoczenia jest strasznie irytujący.

Mac Abra: Generalnie wkurza mnie, gdy widzę w grze mechanizm z zupełnie innego gatunku. Coś w rodzaju „jeśli chcesz otworzyć drzwi w strzelance – rozwiąż minigierkę logiczną". Do diabła, jeśli będę miał ochotę poukładać kolorowe klocki, to włączę Tetrisa! Ja tu przyszedłem demolować!

Bastian: Misje eskortowe. Cały czas się zastanawiam, dlaczego twórcy prawie za każdym razem zmuszali enpeców do powolnego marszu, a nie poruszania się z prędkością gracza. Jedyna gra, która od razu przychodzi mi do głowy, gdzie eskortę zrobiono dobrze, to Gothic.

Smuggler: Niemożność przeklikiwania cutscenek i dialogów, szczególnie gdy gram w coś kolejny raz i znam je na pamięć. (Nie dotyczy ME).

DaeL: Jeden przycisk spełniający w grach kilka funkcji w zależności od kontekstu. Zwłaszcza gdy kontekst zależy od kaprysu komputera. I gdy nie ma możliwości przypisania danej funkcji do innego klawisza. To potworność, którą sprowadziły na nas, Bogu ducha winnych pecetowców, nikczemne konsole.

enki: Audiologi jako leniwa forma ekspozycji. Albo faktycznie robię coś nie tak ze swoim życiem, nie rozrzucając codziennie dyktafonów po domu, pracy i w autobusie.

9kier: Bezsensowne ograniczenia ekwipunku, znane choćby z ostatniego remake'u Residenta – czyli jestem w stanie wziąć kolejną deskę, bo mam już dwie, ale nie mogę schować klucza do stanika. Oprócz tego bardzo irytują mnie łamigłówki oderwane od świata gry, które istnieją w nim bez żadnego fabularnego wytłumaczenia tylko dlatego, że tak postanowił twórca. Przywracania zasilania w co drugiej grze nie liczę, bo bardziej mnie bawi, niż drażni.

Cursian: Permanentna śmierć w połączeniu z autozapisem na jedynym slocie. Nie znoszę, gdy gry marnują mój czas, a takie właśnie odnoszę wrażenie, gdy po kilku(dziesięciu) godzinach rozwijania postaci muszę zaczynać od nowa, bo w którymś momencie popełniłem maleńki błąd albo generator liczb losowych strzelił focha. Argumenty o tym, że przecież czegoś się przez ten czas nauczyłem i za drugim razem będzie łatwiej, zupełnie do mnie nie trafiają. Życie jest wystarczająco upierdliwe i bez takich akcji.

Siekiera: Drażni mnie brak przycisku „pomiń" podczas napisów końcowych lub w trakcie cutscenek, które z różnych względów trzeba oglądać raz jeszcze. Powiedziałbym, że wkurzają mnie też checkpointy, ale dziś są obecne niemal w każdej multiplatformowej produkcji, więc dodam, że strasznie nie lubię, gdy są bezmyślnie lub zbyt rzadko rozmieszczone.

Krigore: Pomysł, by np. w szeroko rozumianych rolplejach kosztem talentu na drzewku rozwoju postaci niwelować jakąś głupotę, której w grze nie powinno być od samego początku. Na przykład automatyczne podnoszenie złota – klikaj albo wykup talent, by twoja postać robiła to sama. Arrrgh... To najbardziej prymitywny i leniwy sposób na rozdmuchanie systemu rozwoju postaci.

CormaC: Nie jestem fanem udziwnionych systemów zapisu, które czasem może i pasują do klimatu gry, ale często niepotrzebnie utrudniają życie (np. każąc płacić za sejwa jednorazowym przedmiotem). Poważnie się zżyłem, kiedy włączywszy po raz drugi Yakuzę 0, odkryłem, że muszę zaczynać od nowa (straciłem ze dwie godziny postępu), bo nie zakomunikowano mi braku autozapisu i konieczności ręcznego sejwowania w budkach telefonicznych. Czyste zawracanie głowy, bo gra potrafi zapisywać stan w dowolnym momencie – w wersji pecetowej wystarczy wyedytować plik .ini, żeby stosowna opcja pojawiła się w menu pauzy...

Allor: Ograniczenie do 30 fps-ów i brak save'a w dowolnym momencie. Zwłaszcza gdy te drugie można robić co jakieś 30 minut.

OBSERVATION

- **AUTOR:** EUGENIUSZ SIEKIERA
- **PC, PS4**
- **STRONA:** 52

Siekiera: W teorii dość schematyczna przygodówka składająca się z mnóstwa mniej lub bardziej złożonych minigierek, zalewająca nas na każdym kroku masą schematów i informacji. W praktyce bodaj jedyna gra, która pozwala poczuć się niczym HAL 9000 z „Odysei kosmicznej", więc w swej kategorii rzecz absolutnie bezkonkurencyjna. Gra jest pioruńsko klimatyczna, a do tego fantastycznie wygląda i brzmi.

enki: Nie czytam recenzji i opinii, bo nie chcę sobie spoilować! Lala-lala! Nic nie słyszę!

CormaC: <spoiluje na migi>

9kier: Jestem bardzo tej produkcji ciekawa i nie ograłam jej zaraz po premierze tylko dlatego, że byłam za granicą bez laptopa. I podobnie jak enki nie czytam absolutnie nic na jej temat, z powyższą wypowiedzią Siekiery włącznie. Sorki, Eugeniusz!

Smuggler: Ciekawe odwrócenie ról, bo w grze gracz wciela się w AI, a komputer steruje człowiekiem.

DRIFTLAND: THE MAGIC REVIVAL

- **AUTOR:** MAC ABRA
- **PC**
- **STRONA:** 58

Mac Abra: Udany debiut polskiego studia. Warcraft + Majesty, w sosie z Settlersów. Ładne, przemyślane, dopracowane i grywalne. Lubisz klasyczne RTS-y, zagraj!

CormaC: Ale bardziej Warjesty czy Macraft?

Smuggler: Raczej Craftsy.

enki: Cały ten poszatkowany świat gry przypomniał mi, że było (było? wciąż jest!) coś takiego jak Allods Online. Dlaczego ja pamiętam takie rzeczy?! Czy jest w Driftland opcja gry po rosyjsku dla klimatu?

Mac Abra: Да, конечно.

MORDHAU

- **AUTOR**: ALLOR
- **PC**
- **STRONA**: 62

Allor: To obecnie najlepsza gra ze średniowiecznym orężem w roli głównej. Ma wprawdzie tylko cztery mapy i trzy tryby (z czego dwa dobre), ale walczy się tak przyjemnie i jest to tak emocjonujące, że jak pierwszy raz wygrałem battle royale, to aż się wszyscy na mnie dziwnie patrzyli... choć może to przez to, że wydałem z siebie okrzyk zwycięzcy? W każdym razie – warto!

enki: Taki For Honor, tylko dobry?

Bastian: Ale For Honor to ty szanuj, obecnie to bardzo dobra gra jest! Mordhau też daje radę, choć nie skradło mi serca tak samo jak produkcja Ubi.

Krigore: Jeśli ktoś jest ciekawy, czy strzała w kolanie rzeczywiście potrafi wyłączyć z boju tę biedną pier*** piechotę, to koniecznie musi zagrać.

IRONY CURTAIN: FROM MATRYOSHKA WITH LOVE

- **AUTOR**: EUGENIUSZ SIEKIERA
- **PC**
- **STRONA**: 61

Siekiera: Ogromne zaskoczenie. Spece od hidden object wzięli się za rasowego point'n'clicka i wyszło im to nadspodziewanie dobrze. Zagadki bywają czasem absurdalne, podobnie jak humor sytuacyjny zaszyty w scenariuszu, ale w tym przypadku absolutnie nie jest to wadą. Dla fanów klasycznych przygodówek rzecz obowiązkowa.

spikain: Sam nie wiem, czy jestem fanem klasycznych przygodówek (wspomniany przez ciebie absurd zagadek mnie niepokoi), ale skoro śmieszne i o komunizmie, to mnie kupili.

DaeL: Kojarzy mi się ze starą (i świetną) przygodówką The Big Red Adventure. Co samo w sobie jest rekomendacją.

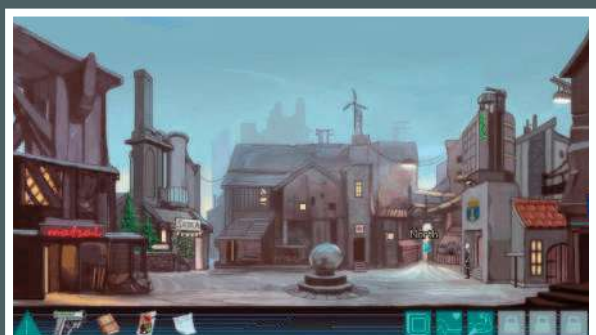
WHISPERS OF A MACHINE

- **AUTOR**: SPIKAIN
- **PC, AND, IOS**
- **STRONA**: 70

spikain: Przygodówka, nad którą pracował między innymi (choć nie jako główny projektant) mistrz gatunku, Dave Gilbert. Whispers of a Machine nie jest pozbawione wad, ale trudno pogardzić tak fajnie zarysowanym (i narysowanym) światem i klimatyczną ścieżką dźwiękową.

DaeL: Kojarzy mi się ze starą (i świetną) przygodówką Beneath a Steel Sky. Co samo w sobie jest rekomendacją... Zaraz, zaraz, czy ja już tego nie mówiłem?

Papkin: Jestem obrażony na Gilberta. Na Twitterze polecił mi ostatnio Guard Duty, w założeniach przeplatające sekwencje science fiction (acz takiego z lat 90.) i fantasy. Jak widzicie – nie zrecenzowaliśmy Guard Duty. Tkwi w tej blokadzie zamysł: skoro w point'n'clicku wcielamy się w strażnika, uznałem za stosowne obronienie was przed grą.



PYTANIE I ODPOWIEDZI

W jakiej grze zakochałeś/aś się od pierwszego wejrzenia? Opisz ten moment!

spikain: Siłą rzeczy wiele było takich gier – ale jeśli mam wybrać jedną (mniej oczywistą niż Cyberpunk 2077 czy Breath of the Wild, o których wcale nie wspominam w nawiasie dlatego, że mogę wybrać tylko jedną!), to niech to będzie... The Last Night. Prawie nikt nie używa pikseli w tak odważny i interesujący sposób: bit.ly/lastnightCDA.

Bastian: World of Warcraft. Swego czasu przypomniało mi się, że taka gra istnieje, i w sumie warto byłoby sprawdzić, dlaczego zakochały się w niej miliony. Miałem wtedy srogą gorączkę i nie mogłem spać, toteż odpaliłem ściąganie klienta jakoś tak o trzeciej w nocy. Dziewięć godzin później wsiąkłem w WoW-a absolutnie, totalnie zapominając o mojej grypie żołądkowej.

Cursian: Słusznie prawi! Kompletnie odwaliło mi na punkcie Warcrafta III i kiedy dowiedziałem się, że powstaje gra, w której będą mógł wcielić się w jednego z tych małych ludzików i obejrzeć orkowe koszary od środka, z miejsca się zakochałem. Moment, w którym mój wierny taureński szaman po raz pierwszy postawił kopyto w Mulgore, zostanie ze mną na zawsze. Magia. Spora w tym pewnie zasługa tego, że WoW był moim pierwszym „prawdziwym" MMO – przed nim zaliczyłem tylko krótką randkę z Guild Wars, ale ono działało jednak na nieco odmiennych zasadach. Inna rzecz, że z perspektywy lat na dobrą sprawę okazał się też moim jedynym MMO, bo szybko traciłem zainteresowanie innymi.

Allor: Też World of Warcraft. Co ciekawe – zupełnie nie dlatego, że lubiłem Warcrafta III, bo akurat od „trójki" się odbiłem (ale „dwójkę" kochałem). A zaczęło się od bety i brodatego huntera, choć szczegółów już nie pamiętam.

Mac Abra: Arnhem na Spectrum – pierwszy raz w życiu odpaliłem grę strategiczną i od razu wiedziałem, że to jest to. Podobnie jak Laser Squad i Steel Panthers. Włączam i już od pierwszych chwil wiem, że spędzimy z sobą wiele upojnych godzin.

enki: Quarantine! Przeczytałem recenzję w Top Secrecie gdzieś na przełomie lat 1994/95, obśliniłem się na widok FOTOREALISTYCZNYCH screenów i pobiegłem do sklepu z całym zaoszczędzonym kieszonkowym. Mimo iż nie znałem jeszcze słów „cyberpunk", „dystopia" i „psychoreaktywny wirus" oraz daleko mi było do wieku 15 lat, bo takie ograniczenie widniało na okładce.

Siekiera: Na dzień dobry dostałem w zęby, a chwilę później kota mi pogonił durny Ścierwojad. Po kilku godzinach błąkania się, zbierania roślinek i próbach okiełznania międzymordzia przekroczyłem granice Starego Obozu. Akurat dzień chylił się ku końcowi, więc zafascynowany obserwowałem, jak zajęci dziennymi sprawami mieszkańcy siadają przy ogniskach, a na próbę splądrowania chałupy od razu sięgają po miecz. Świat Gothica był równie surowy jak barwy, w których został odmalowany, ale już wtedy wiedziałem, że chcę do niego systematycznie wracać.

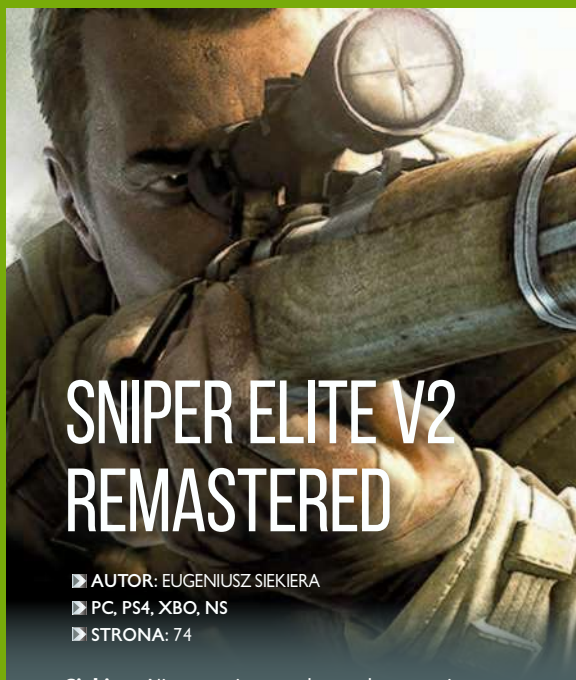
DaeL: Pamiętam to tak, jakby wydarzyło się wczoraj. Mój najlepszy kolega odpala na swojej Amidze 500 grę Mortal Kombat II, a moja wciąż pełna mleczaków szczęka opada na ziemię i turla się pod biurko. Ze źrenicami wielkości pięciozłotówek biegnę do domu po joystick. Wracam. Gramy kilka godzin, dopóki nie dzwonią po mnie zniecierpliwieni rodzice. Całą noc nie mogę zasnąć, myśląc o tym, w jaki sposób komputer jest w stanie stworzyć tak realistyczną grafikę. Następnego dnia w szkole odtwarzamy przebieg walk, nabijając sobie kilka siniaków. Pani woźna grozi nam, że jak nie przestaniemy się bić, to pójdziemy do dyrektorki. Kiwam głową i przepraszam. Ale gdy woźna się odwraca, udaję, że puszczam w jej stronę fireballa. A po szkole znowu gramy.

9kier: Notorycznie zakochuję się w zwiastunach, choć zwykle nie od pierwszego wejrzenia, lecz usłyszenia – w klimatycznej muzyce i seksownych głosach. Chuchel przyszedł mi na myśl jako pierwszy, ale wiele było przed nim, wiele po nim i wiele jeszcze nadejdzie.

Smuggler: ...A nie, wcale nie Mass Effect. Serio! Ale pamiętam swe zauroczenie pierwszymi „hirołsami". To była pierwsza gra w SVGA, jaką widziałem, i byłem zachwycony jej prześliczną oprawą – głównie dla niej zacząłem grę „obcykiwać". I wsiąkłem. I jeszcze Wings na Amigę.

CormaC: Sid Meier's Pirates! (pecetowa wersja z 1987, z którą zetknąłem się we wczesnych latach 90.). Pamiętam ten moment tak wyraziście, jakby to było nie 27 lat temu, lecz zaledwie 26: siedzę przed komputerem, odpalam „Piratów" i się zakochuję. Gotowy materiał na trylogię filmów z Bradleyem Cooperem w roli z grubsza dziesięcioletniego mnie i Emmą Stone w roli z grubsza Sid Meier's Pirates!.

Krigore: Jagged Alliance 2 – zobaczyłem i była moja. Dopóki jej nie skończyłem, siedząc po nocach i dniach niemal do upadłego. To była miłość od pierwszego wejrzenia i romans, który wspominam przez lata (oraz okazjonalnie wracam).



SNIPER ELITE V2 REMASTERED

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC, PS4, XBO, NS
- STRONA: 74

Siekiera: Nie rozumiem mody na odgrzewanie kilkuletnich produkcji, gdzie poprawia się jedynie grafikę – element, który koniec końców zestarzał się najmniej. Z czymś takim mamy do czynienia w tym przypadku. Remaster poprawny, ale w gruncie rzeczy zupełnie niepotrzebny, a do tego absurdalnie drogi.

spikain: Ha, ha! To przypomina mi taki dowcip, może słyszeliście: „Ostatnio wydano Saints Row

KASZANKA ZONE: BUBSY: PAWS ON FIRE!

- AUTOR: SPIKAIN
- PC, PS4, NS
- STRONA: 75

spikain: Twórcy świetnych Bit.Trip Runnerów podjęli się misji niemożliwej do wykonania: wypolerować wiadro szamba na brylant. Zdradzę, że wyszedł co najwyżej bursztynek, ale w kontekście Bubsy'ego to i tak ogromne osiągnięcie. A, przy okazji zapraszam do tekstu publicystycznego, który objaśnia słusznie niezorientowanym, co to Bubsy.

the Third na Switchu. Kosztuje 170 zł".

enki: Kolejny rok zmagań w mistrzostwach świata dojenia snajperów otwiera tym razem Rebellion, ale reprezentacja Polski w postaci CI Games, mam nadzieję, zdoła jeszcze zaserwować w tym roku mocarną kontrę. Niesamowite emocje!

Krigore: Chciałbym, żeby to był strzał w dziesiątkę, w dodatku umieszczoną na środku nowej tarczy – ale tutaj jest to raczej takie prucie na wiwat z nadzieją, że a nuż się kogoś trafi. Na przykład frajera.

Krigore: Bursztynek? To może niech nam przekopią Mierzeję Wiślaną. Skoro doświadczenie już zdobyli...

Smuggler: Jakby to były Boobsy, tobym się pewnie skusił.

Papkin: Notoryczny underdog (a po prawdzie: bobcat) wchodzi na ring po raz siódmy. Na początku lat 90. dostał wciry od Sonica, którego technikę próbował skopiować. W 1995 dał się poobijać podobnemu Super Mario 64, a dwa lata temu bęcki spuszczał mu... cóż, każdy, kto akurat pofatygował się na matę. Dziś przegrywa z pokrewnymi Bit.Trip Runnerami, ale – nadmieńmy – nie przez nokaut.

ZOTAC GAMING

5 LAT GWARANCJI*

GET FAST. GAME STRONG.
KARTY GRAFICZNE ZOTAC GAMING
GEFORCE RTX 2060 I GEFORCE GTX 1660

NVIDIA GEFORCE

*Wymagana rejestracja. Więcej informacji na ZOTAC.COM

PEGI 16

PRODUCENT: ASOBO STUDIO
CENA: 190 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 180 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-2120 3,3 GHZ/AMD FX-4100 X4 3,6 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

SKRADANKA • DZIECI • SZCZURY

A PLAGUE TALE
INNOCENCE

Czochra szczurze pyszczki pochodnią: **enki**

Nie do wiary, jak łatwo można było to spaprać.

Celny rzut zgasi latarnię, a szczury oblezą żołnierza jak pasztet w puszce.

Mroczna baśń o strachu, nadziei i szczurach. Zwłaszcza szczurach.

W ciągu siedemnastu lat swojego istnienia Asobo Studio podejmowało się już naprawdę wielu różnych projektów. To firma zarządzana przez niezwykłych pracoholików i pragmatyków, która szukała zarobku w fuchach dla Disneya (seria gier na podstawie popularnych w latach 2007-2010 animacji) czy Microsoftu (współpraca przy ReCore czy Quantum Breaku). Raz na jakiś czas jednak Francuzi zbierają do kupy zarobione na intratnych kontraktach szelągi, puszczają wodze wyobraźni, odłączają hamulce i skaczą na główkę we własne, wstrząsające posadami całej branży, projekty. Było tak z Fuelem dziesięć lat temu. Jest tak i teraz.

Donner une pierre!

Nie ukrywam zresztą, że to właśnie dzięki Fuelowi zainteresowałem się ich najnowszą produkcją, która na papierze wydawała się – co tu dużo pisać – umiarkowanie zachęcająca. A Plague Tale: Innocence **rzuca nas bowiem na francuską prowincję 1348 roku, na dosłownie chwilę przed dotarciem do niej słynnej epidemii dżumy**. Wcielamy się w Amicię de Rune, piętnastoletnią szlachciankę, która w wyniku nagłych i niespodziewanych wydarzeń musi uciekać z dworku, aby ratować życie swoje oraz chorowitego pięcioletniego brata, Hugo. Problem jest nie do pozazdroszczenia: rodzeństwo z niewiadomego powodu ścigane jest przez Świętą Inkwizycję, wsie pozabijane są dechami i poznaczone symbolami czarnej śmierci, a nocami śmiertelne żniwo zbierają potężne hordy rozsierdzonych szczurów. Być może bystrej Amicii udałoby się skutecznie ukryć czy umknąć prześladowcom, gdyby nie mały Hugo, którego nie tylko trapią niewyjaśnione ataki, ale też po prostu boi się i zaczyna panikować, gdy jego siostra oddali się dokądś sama.

I faktycznie, kilka pierwszych z siedemnastu rozdziałów snutej przez Asobo opowieści sprawia wrażenie niespecjalnie ambitnej skradankowej „misji eskortowej". Poziomy są liniowe, z wyraźnie zaznaczonymi miejscami do specjalnych interakcji (Amicia odwraca uwagę żołnierza, a dzielny Hugo wczołguje się przez dziurę i otwiera drzwi do chatki od środka itp.). Skradanie się zaś sprowadzono głównie do obserwacji schematów patroli i przemykania chyłkiem za plecami niemilców – od czasu do czasu zajętych studiowaniem żelastwa, w które ktoś przed chwilą rzucił znikąd kamieniem. Co więcej, żaden z Amicii Corvo, Garrett czy Styx – proca, którą dziewczyna posługuje się z niezwykłą, trzeba przyznać, sprawnością, jest głośna. I choć jest w stanie powalić drabę z odsłoniętą głową, na tych z hełmami już nie ma sposobu... Do czasu.

Al... Alyn?

Wzorem najlepszych bowiem, po kilku wstępnych rozdziałach, gdy developerzy uznają, że gracz załapał już podstawy i przyswoił nakreślone ramy fabularne, mechanizmy rozgrywki zaczynają ulegać przeobrażeniom. I rozwijają się do samego końca tej około dziesięciogodzinnej przygody. Ta zaś, dzięki zabiegom nadającym jej powabu mrocznej baśni (jeśli truchła ubitych zwierząt, to całe ich góry; jeśli trupy na polu bitwy, to całe ich morze; jeśli szczury, to... dojdziemy do tego), **z nietypowej staje się intrygującą, a pod koniec wręcz porywającą**. Grając, wspominałem zresztą niezwykłe doświadczenia z Call of Duty 4: Modern Warfare – gry, która do dziś chyba w najlepszy sposób pokazała siłę dobrze poprowadzonej liniowej narracji, skutecznie ukrywając swą „szynowość" przed w pełni zaangażowanym graczem. Później dopiero, analizując osiągnięcia zdobyte i pominięte w Plague Tale, zdałem sobie sprawę, że przegapiłem zaskakująco sporo alternatywnych ścieżek i sekretów, na które, wydawało mi się, nie było w ciasnych poziomach miejsca.

Screeny nie oddają potęgi rozedrganego mrowia gryzoni.

Zaskoczyło mnie przy tym to, że zarówno dwójka głównych bohaterów, jak i najważniejsze postacie drugoplanowe, to wciąż dzieciaki (przynajmniej jak na XXI-wieczne standardy; kiedyś, wiadomo, pracy szukało się zaraz po przedszkolu) – istoty w zasadzie mityczne w innych grach, wykorzystywane tam głównie do tanich wzruszeń czy prostych motywacji pozostających na pierwszym planie rodziców. Tutaj, choć owe dziesięć godzin nie wystarcza, by pogłębić ich charaktery i zżyć się z nimi bardziej, taka obsada zupełnie mi nie przeszkadzała, miała po prostu sens (kto mnie lepiej zna, ten nie zdziwi się mojemu zaskoczeniu, gdy na ekranie nagle pojawiła się młoda, ruda złodziejka i jej brat...). No dobrze, trochę żałuję, że Amicia, główna wszakże bohaterka, nie rozwija się na przestrzeni całej historii ponad odważną i wrażliwą starszą siostrę, którą jest niemal od samego początku.

Szczurwiele

Na szczęście niemal z rozdziału na rozdział poszerza się zakres jej umiejętności, a tym samym liczba i różnorodność zagwozdek, przed jakimi stawia nas gra. Przede wszystkim mamy tu do czynienia z dwoma całkowicie odmiennymi światami mechanizmów rozgrywki. Jednym są wspomniane sekwencje skradankowe, które rozpoczynają się od szukania sposobów na odwrócenie uwagi łasych na nas niemilców, by rozwinąć się w pole do popisu dla całego wachlarza metod ich eliminacji. Wszystko dzięki alchemii, procy i... bardzo, ale to bardzo wygodnie porozrzucanym po planszach materiałom do craftingu. Tak, to jest jedna z tych gier, która ma kółko wyboru pocisku z możliwością jednoczesnego dostrugania sobie amunicji w biegu. Aby zmusić żołnierza do zdjęcia hełmu (i poczęstować go następnie kamieniem w czerep), rzucamy w jego stronę palący devorantis. Somnum zaś, choć kosztowne do wykonania, wciśnięte – taktycznie lub panicznie – wrogowi w nozdrza wyłącza go na dobre z rozgrywki.

Najprzyjemniejsze i najbardziej satysfakcjonujące momenty zdarzają się jednak wtedy, gdy dane jest nam obcować z **drugim najważniejszym mechanizmem rozgrywki, a zarazem prawdziwym żywiołem w świecie A Plague Tale – szczurami**. Na potrzeby gry programiści Asobo napisali coś, czego nie mogę nazwać inaczej niż szczurzym silnikiem fizycznym. Hordy gryzoni, choć wyraźnie złożone z pojedynczych okazów, potrafią zachowywać się tutaj jak ciecz„zalewając" sobą i ogryzając do kości wszystko, co żywe i wpadnie między nie. Boją się tylko jednego – światła. Dlatego też dużo częściej niż w głowy celujemy procą »

Prosty system craftingu pozwala ulepszać procę Amicii i pojemność jej sakiewek.

Amicii w latarnie niesione przez złych ludzi (kamieniem) albo trzymane przez nich pochodnie (exstinquisem). Pozbawieni ochrony żaru wrogowie natychmiast stają się pożywieniem dla szczurów.

Jednocześnie musimy dbać o własne bezpieczeństwo. Długo paląca się pochodnia to rzadki luksus. Częściej zdarza nam się rozniecać płomienie w ogniskach i koksiakach (służącego do tego ignifiera wystrzeliłem w grze chyba najwięcej razy w porównaniu do reszty rodzajów amunicji). A gdy z jakiegoś powodu zdalna podpałka nie jest możliwa, do dyspozycji dostajemy patyki, którymi po ich podpaleniu możemy rozgarnąć przed sobą kotłujące się jezioro szczurów. Problem w tym, że ognia starcza wówczas na bardzo, bardzo krótko. Jakby tego było mało, tu i tam znajdziemy obracane lampy dające skupiony promień światła. Związane z nimi zagadki polegają albo na utworzeniu sobie jaśniejącej ścieżki pomiędzy gryzoniami, albo np. na zagonieniu i „uwięzieniu" ich światłem w rogu pomieszczenia. Pytanie o to, dlaczego jeden odważny (albo ślepy) szczur z drugim nie pokaże reszcie, że foton nie boli, zawieszę tu w powietrzu (i nie powiem nic więcej, bo fabuła gry zyskuje również na tym, iż nie jest to li tylko prosta historia o uciekinierach szukających dla siebie nowego, bezpiecznego domu...).

Chrup?

Jestem z tych, którzy wyznają pogląd, że to styl, a nie jakość techniczna grafiki liczy się najbardziej przy odbiorze warstwy wizualnej gry. Potrafię też jednak przyznać, że w obliczu prawdziwych majstersztyków foto- lub „baśniowego" realizmu zdarza mi się wyskoczyć ze spodni profesjonalisty i ślinić się (ale wciąż w gaciach) do ładnych obrazków na ekranie. A Plague Tale: Innocence miewa momenty, w których (pozwolę sobie ukraść nazwę popularnego kanału na YouTubie) każda klatka wydaje się obrazem. Niby dworek, niby wieś, niby przeżarte plagą miasto, **ale Asobo udało się zaskoczyć mnie malowniczymi, fantastycznie oświetlonymi czy niezwykłymi architektonicznie miejscówkami**. Wszystko to znakomicie działa w służbie kreowania ponurej, ale nie przygnębiającej atmosfery.

Dzieje się to jednak przy udziale jednego niepokojącego zgrzytu, a wręcz chrobotu – przynajmniej na ogrywanej przeze mnie wersji PC. Otóż w służbie zachowania płynności rozgrywki silnik gry przewidywał tylko trzy wartości framerate'u: 60, 30 i 20 klatek na sekundę, w zależności od szczegółowości otoczenia. Problem w tym, że były miejsca, w których, obracając się dookoła, mogłem kolejno doświadczyć wszystkich trzech stanów. I choć daleko mi do orędownika jedynie słusznej religii 60 fps-ów i potrafię bawić się dobrze przy 30, to nagłe przejścia jednego w drugie i z powrotem skutecznie potrafiły wybijać mnie z wczuwki i przypominać, że to tylko kawałek ładnego, ale nie idealnie zoptymalizowanego kodu.

Ży słi ąki

Niezwykłe jest za to udźwiękowienie gry. Mówię o całości – począwszy od odgłosów otoczenia i dialogów, kończąc na skomponowanej na wiolonczelę, gitarę, harfę, perkusję i najbardziej charakterystyczną w tym instrumentarium violę da gamba muzyce Oliviera Deriviere'a. Ten „średniowieczno-współczesny" soundtrack, bez wątpienia czerpiący co nieco z wiedźmińskich dokonań Wierzynkiewicza i Przybyłowicza, w osobnym odsłuchu sprawdza się nieźle, ale po prostu doskonale pasuje jako tło wydarzeń na ekranie.

Swoją drogą, dla klimatu ograłem tytuł w całości po francusku, z polskimi napisami i polecam tę metodę wszystkim, którzy A Plague Tale: Innocence mają przed sobą. Nie tylko ma to po prostu większy sens (oprócz jednego momentu, w którym angielski oprawca odzywa się idealnym francuskim), ale alternatywą jest słuchanie Amicii, która mówi po angielsku ze sztucznym francuskim akcentem. (Fani oprawców germańskich mogą też włączyć sobie w dialogach narzecze Goethego, ale tego nie próbowałem).

Widzimy się za 10 lat?

I co? I mimo że tak łatwo mogli to wszystko spaprać kiepskimi mechanizmami skradankowymi czy posmakiem niekończącej się „misji eskortowej", **znowu wariatom z Asobo się udało**. A Plague Tale: Innocence nie ustrzegło się kilku potknięć, to jednocześnie jednak świetnie zaprojektowana i nieźle opowiedziana, nietuzinkowa historia, pełna bólu i strachu, ale i – ostatecznie – ciepła i nadziei. I szczurów. Zwłaszcza szczurów. |CDA|

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

OCENA
8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

+ rozgrywka rozwija się do samego końca
+ „fizyka" szczurów
+ fantastycznie brzmi i wygląda
+ dobrze opowiedziana historia

– powolny początek
– problemy z przeskokami płynności
– odrobinę płaska charakterologicznie bohaterka

PEGI ?

PRODUCENT: NIGHTDIVE STUDIOS
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 GRACZY

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2 GHZ, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 256 MB

FPS • OLDSCHOOL • KRWAWA PIKSELOZA

BLOOD FRESH SUPPLY

It burns! It burns!

Gra nawet dziś może przerazić, choć głównie pikselozą.

Wrócił z martwych: **Eugeniusz Siekiera**

Caleb dziarsko wyskakujący z grobu to już klasyka nie mniejsza niż Duke płacący tańczącej w klubie lali czy Gordon Freeman okładający łomem Zombie Headcraba. Nasz ulubiony naukowiec doczekał się comebacku w postaci kapitalnej Black Mesy, Książę wyruszył w światowe tournée 20 lat po premierze, a o wskrzeszeniu Blooda wciąż było cicho.

Twórcy z Nightdive Studios naprawili to niedopatrzenie. Fresh Supply **odświeża kultową grę przyzwoicie, ale z zachowaniem szacunku do materiału źródłowego**, przez co ma szansę trafić przede wszystkim do serc tych graczy, którzy zagrywali się w pierwowzór z 1997 roku. Pozostałych może przerazić pikseloza, zaskoczyć frenetyczne tempo rozgrywki i stłamsić wysoki próg wejścia.

I live... again!

Blood nie bierze jeńców. **To bardzo staroszkolny FPS, nie tylko ze względu na oprawę, ale przede wszystkim mechanikę i poziom trudności.** Mając świadomość, że mierzą się z legendą, która nijak nie pasuje do dzisiejszych standardów i rozwiązań w zakresie rozgrywki, ekipa NDS nie próbowała wyważać otwartych już drzwi, decydując się jedynie na takie zmiany, które umożliwiłyby wygodną zabawę na współczesnych systemach operacyjnych. Dlatego też **wszelkie usprawnienia są czysto kosmetyczne i w żadnym stopniu nie wypaczają pierwowzoru** (owszem, można już znaleźć wnikliwe analizy porównawcze dotyczące obrażeń zadawanych przez poszczególne pukawki czy zmian w fizyce skoku, ale nie dajmy się zwariować – przeciętny gracz takich niuansów nigdy nie wychwyci). Dodano kilka graficznych bajerów (m.in. antyaliasing, ambient occlusion) i oczywiście podbito rozdzielczość, dzięki czemu zupę z pikseli możemy podziwiać nawet w 4K. Cieszy również pełna kontrola nad kamerą pozwalająca na precyzyjne celowanie, a także wsparcie dla padów.

A jak się w to gra? Kurczę, zaskakująco dobrze! W Bloodzie szalenie istotny jest wachlarz uzbrojenia. Nie ma miejsca na nudę, jest za to sporo groteskowego szaleństwa – początkowe widły szybko zastępuje pistolet na flary zamieniający kultystów w rozwrzeszczane pochodnie, a dalej jest jeszcze ciekawiej, że wspomnę chociażby o działku Tesli, dezodorancie z zapalniczką czy laleczce voodoo. Oczywiście to tylko część arsenału. Obok niebanalnych i często dziwacznych wynalazków znalazło się miejsce dla klasycznych spluw, jak choćby przepotężnego obrzyna czy tommy guna.

Open your business

Tym, co wyróżniało Blooda na tle ówczesnej konkurencji, były ponury klimat i charakterystyczny, nieco ciężkawy dowcip. Bohater ma na podorędziu sporo czerstwych one-linerów, nie brakuje także licznych odniesień do popkultury – mapy są wręcz usiane sekretami, które puszczają oczko w naszym kierunku i nabijają się z „Rodziny Addamsów", „Kruka", „Armii Ciemności", „Lśnienia" i mnóstwa innych obrazów.

Blood doczekał się dwóch dużych rozszerzeń, które również znalazły się w odświeżonej edycji, a oprócz tego dorzucono garść fanowskich map. Postarano się także o wsparcie dla modów, więc społeczność zapewne dość szybko zadba o świeży content. A jeśli komu mało wrażeń w singlu, pozostaje **zaimplementowany na potrzeby tej reedycji co-op**, z kolei złaknieni starć na większą skalę mogą spróbować swych sił w klasycznym multiplayerze, zarówno przez sieć, jak i na podzielonym ekranie.

Gdy do tak obfitej zawartości dodamy śmiesznie niską cenę, trudno byłoby odświeżonego Blooda szczerze nie polecić. Mam jednak co do tego pewne wątpliwości. Mnie napędzała głównie nostalgia i wspomnienia, dlatego bawiłem się przednio, a całą tę archaiczność potraktowałem jako wartość dodaną. Młodsi gracze mogą nie być tak wyrozumiali. |CDA|

W odświeżonego klasyka gra się zaskakująco dobrze!

OCENA

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 6

+ dynamiczna, energetyczna, frenetyczna
+ piksele w rozdzielczości 4K, to trzeba zobaczyć
+ ogrom map w singlu i odświeżony multiplayer

− młodszym może się wydać niegrywalną i zbyt trudną ramotą
− tuż po premierze grę trapiły drobne bolączki – nic, czego nie załatwi porządny patch
− niepotrzebne zmiany w stosunku do pierwowzoru, ale te wyłapią najwięksi maniacy

PEGI 18

PRODUCENT: STORM IN A TEACUP
CENA: 108 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC (PREMIERA NA PS4 I XBO PRZED NAMI)
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5/AMD FX 2,4 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R7 260X 2 GB

PRZYGODOWA • HORROR • BIOSHOCK 0,5

CLOSE TO THE SUN

Proszę nie regulować odbiorników. To wcale nie jest Rapture z BioShocka.

Ku Słońcu skradał się: **Eugeniusz Siekiera**

***– Kim chcesz zostać, jak dorośniesz?* – zapytałem, choć w gruncie rzeczy znałem odpowiedź.**
***– BioShockiem* – odparło Close to the Sun.**

Wylewająca się z ekranu stylistyka art déco przemieszana ze steampunkiem, a po części nawet miejsce akcji i sama historia – wszystko tu wydaje się zainspirowane przełomowym hitem Irrational Games. O ile jednak w przypadku BioShocka można było mówić o autentycznym szoku, bo zadziałał efekt świeżości, pomysłu, na który nikt wcześniej nie wpadł, tak produkcja studia Storm in a Teacup jest co najwyżej poprawną, rzemieślniczą robotą.

BioShock w wersji light

Choć nie brakuje tu morskich widoków, w Close to the Sun nie dajemy nura w głębiny. Fabuła **rzuca nas na pokład Heliosa, ogromnego statku będącego zarazem cudem techniki**. To pływające monstrum i architektoniczna perełka w jednym, która dzięki swej oceanicznej autonomii wolna jest od wpływów zachłannych rządów i łasych na łatwy zysk przedsiębiorców. Helios należy do firmy Wardenclyffe, na czele której stoi sam Nikola Tesla, w tutejszej wersji historii najbogatszy człowiek świata, samozwańczy i porywczy, ale też absolutnie genialny wizjoner. Jego firma dostarcza bezprzewodowo energię połowie ludzkości, złośliwcy twierdzą zaś, że ma ogromną chrapkę na pozostałych.

Zamysł powstania Heliosa był prosty – na pokładzie swego pływającego miasta Tesla gromadzi najlepszych w swym fachu uczonych i wybitnych badaczy, a wszystko po to, by odkrywać, poznawać i przekraczać kolejne granice nauki, koniec końców – stworzyć podwaliny dla nowego, lepszego świata. Niech mnie piorun z teslowskiej maszynerii trzaśnie, jeśli nie pachnie to wszystko ideami Andrew Ryana, który z podobnych powodów zdecydował się wznieść Rapture w oceanicznych głębinach.

Ciemno, straszno, do domu daleko

Oczywiście nie będzie dla nikogo zaskoczeniem, że ta badawcza odyseja nie mogła zbyt długo przebiegać w idealnej harmonii i spokoju. Siostra naszej bohaterki zasiliła szeregi załogi Heliosa, teraz z kolei przysyła list, w którym namawia nas, by pójść w jej ślady. Z otrzymanej korespondencji wiele nie wynika, ale gnani ciekawością lądujemy w ciasnej kajucie statku, który zmierza w kierunku majaczącego na horyzoncie kolosa. Gdy tylko stawiamy pierwsze kroki na pokładzie, od razu przeczuwamy, że coś jest nie tak. Co się stało z personelem? Dlaczego ktoś wymalował na wrotach wielki napis „Kwarantanna"? Ot, zagwozdka. Pierwsze odpowiedzi przychodzą dość wcześnie, ale widok rozczłonkowanych ciał załogi na duchu nie podnosi. Staje się jasne, że dzieje się tu coś niedobrego, trzeba wiać.

Wszystko wydaje się tu silnie zainspirowane BioShockiem.

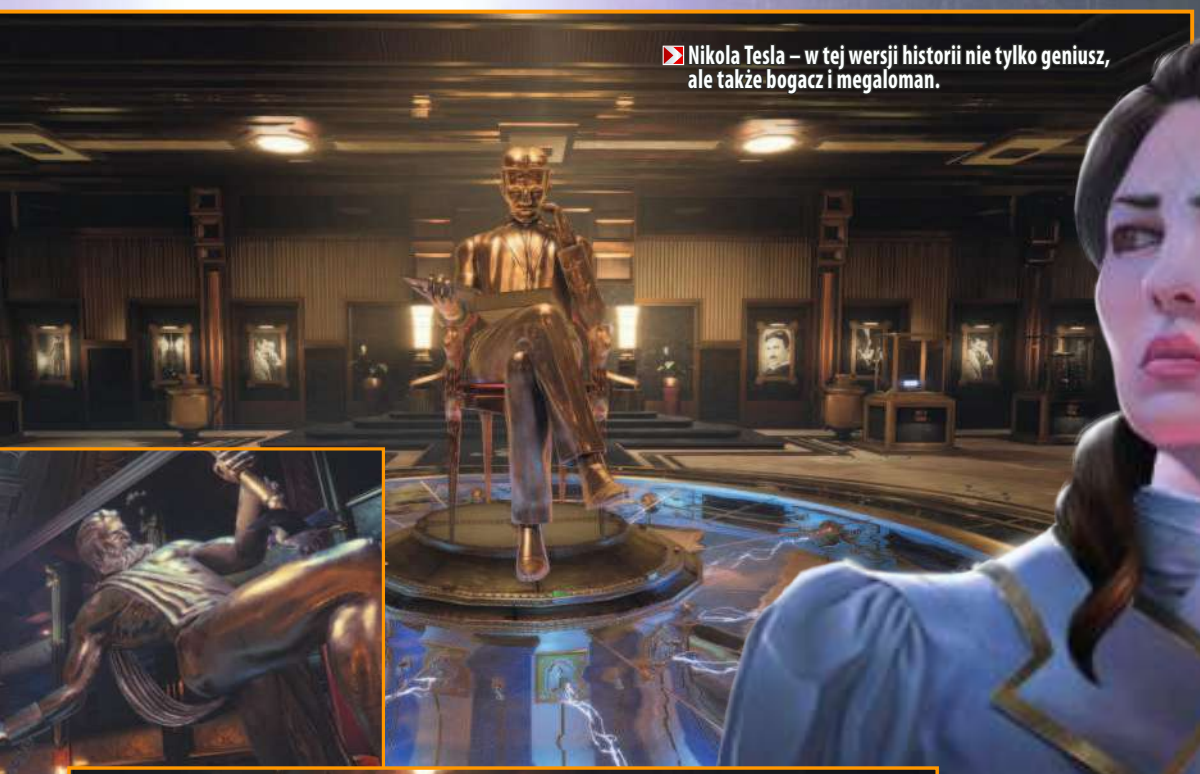
Świat gry jest ponury, a przy okazji mocno przetrzebiony. Dlatego też fabularne niuanse i zdarzenia z przeszłości, które doprowadziły do obecnej sytuacji, poznajemy głównie ze znajdywanych na każdym kroku zapisków. Z jednej strony mamy gazety ze świata zewnętrznego, które odnoszą się krytycznie lub z niepokojem do dokonań Tesli i dynamicznej ekspansji firmy Wardenclyffe, z drugiej co rusz potykamy się o wszelkiej maści notatki służbowe czy odręczne zapiski mieszkańców Heliosa. Jako że głównie na ich bazie budujemy sobie obraz tego niesamowitego miejsca – czym było i ostatecznie czym się stało – warto wtykać nos w każdy kąt i czytać wszystko, co nawinie się nam pod rękę.

Nie ma sensu poganiać rozgrywki, bo napięcie jest tu budowane subtelnie, niespiesznie, ponadto wiele opcjonalnych pomieszczeń może nam umknąć.

CLOSE TO THE SUN

Blisko Słońca

Rozmaitych notatek tu bez liku, więc dla tych, co językiem Szekspira nie władają, polonizacja może okazać się niezwykle pomocna. Polskie są tu jedynie napisy i choć tłumaczenie jest generalnie poprawne, trafiają się błędy innej natury. Czasem tekst wyświetla się z drobnym opóźnieniem, kiedy indziej wcale lub pojawią się napisy w niewłaściwym języku.



Nikola Tesla – w tej wersji historii nie tylko geniusz, ale także bogacz i megaloman.

Jest krwawo. Bardzo krwawo. Helios miał być rajem, a stał się piekłem.

Dajmy na to odwiedzanie wybranych kwater załogi nie jest może niezbędne, ale daje pełniejszy obraz i wgląd w życie na Heliosie. Dodatkowym nośnikiem informacji są radiowe rozmowy z garstką ocalałych oraz reminiscencje dawnych zdarzeń, które – co ciekawe – nie są jedynie majakami bohaterki, mają bowiem fabularne uzasadnienie.

Najpierw uciekaj...

Jak zostało wspomniane, wiele tu odniesień do BioShocka. Jeśli coś te gry różni (nie licząc, rzecz jasna, skali, rozmachu i budżetu), to **walka. W Close to the Sun po prostu jej nie ma.** Żadnych fantazyjnych spluw, dziwacznych umiejętności czy innych plazmidów. Rose to kompletnie bezbronna dziewczyna, a w razie zagrożenia może ratować się jedynie ucieczką. Sekwencje te, choć emocjonujące (zwłaszcza zabawa w kotka i myszkę w podziemiach olbrzymiego teatru), są w większym stopniu wyreżyserowane.

Biegniemy wyznaczoną ścieżką i przeskakujemy nad przeszkodami w określonych miejscach, modląc się w duchu, by przycisk interakcji właściwie zaskoczył i drab za naszymi plecami nie zdążył zatopić noża w naszych plecach. Szkoda, że podczas eksploracji bohaterka rusza się tak opieszale. Mimo że nie jest w wieku emerytalnym, jej bieg to raczej trucht, a gdy przyszło się jej przeciskać przez szyb wentylacyjny, zdążyłem w tym czasie rozwiązać trzy krzyżówki i opędzlować talerz kanapek. Od razu widać, kto się migał na lekcjach wuefu.

...potem myśl i podziwiaj widoczki

Jeśli więc nie mamy do czynienia z shooterem, a sekwencji akcji tu tyle, co kot napłakał, czym w zasadzie ta gra jest? **Najbliżej jej do eksploracyjnej przygodówki**, bo na łażeniu z kąta w kąt mija nam lwia część rozgrywki. Ekwipunek nie jest zbyt przepastny – jedyne, co gromadzimy, to klucze do kolejnych drzwi czy wind. Napotkane zagwozdki również nie są obciążeniem dla intelektualnej muskulatury – w większości przypadków ograniczają się do odkrycia właściwej sekwencji, kolejności pociągania za dźwignie lub kodu otwierającego zablokowane wrota. Nic więc nie przeszkadza nam w zgłębianiu sekretów Heliosa oraz chłonięciu klimatu. I to faktycznie się twórcom udało. **Aura niedopowiedzenia i tajemnicy unosi się w powietrzu przez większą część kampanii**, a i po odkryciu wszystkich kart nadal łakniemy tego miejsca, jesteśmy ciekawi, co czeka za kolejnym zakrętem, na następnym pokładzie.

Ogromny wpływ na budowanie nastroju ma **bardzo stylowa oprawa graficzna**. Tekstury są ostre jak żyleta, otoczenie, choć momentami klaustrofobiczne i pełne niewidzialnych ścian (co po części usprawiedliwia miejsce akcji), mami zmysły mnóstwem detali i smaczków, a serwowane raz za razem makabreski potrafią wywołać przyjemne mrowienie na skórze. **Nie jest to może gra straszna, ale na pewno diabelnie klimatyczna.** Warto w ten rejs wyruszyć, mimo że trwa zdecydowanie zbyt krótko, a biletami na wyłączność dysponuje znienawidzony przez wielu Epic Games Store. Tą łajbą dość mocno kołysze, gwarantuję jednak, że nie utkniecie na mieliźnie. [CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 7

+ ciekawe założenia fabularne i fascynująca alternatywna rzeczywistość
+ aura tajemnicy i niepewności przez większość gry
+ projekty lokacji
+ solidna grafika i niezły dźwięk

– zrzyna z BioShocka na potęgę
– sekcje ucieczek mogłyby dawać większą swobodę
– bardzo proste zagadki, brak większych wyzwań
– zbyt krótka – tak intrygujący świat zasługuje na dłuższą opowieść

PEGI 16

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
CENA: 255 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 OSÓB

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO 3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 650 TI/RADEON HD 7850

STRATEGICZNA • BITWY • CHINY • LEGENDY

Ostrzy swe dao: **DaeL**

„Nie dawać się ponieść emocjom. We wszystkim zachować umiar. Teksty na czas dostarczać".

Oto jest Tao recenzenta.

Trudno jednak zachować równowagę, gdy już pierwszy kontakt z grą oszałamia jak uderzenie chińskiego cepa bojowego. Cały tydzień znika człowiekowi z życiorysu, a o czwartej nad ranem, półprzytomny, mamrocze: „Jeszcze tylko ta tura i idę spać". Tak, moi drodzy – Creative Assembly wypuściło **najlepszego Total Wara od czasu Shoguna 2**.

Zacznijmy od rzeczy najoczywistszej. Trzy Królestwa są piękne. Od najdrobniejszych detali pola walki, aż po ogólny wygląd interfejsu – gra urzeka. Drzewo rozwoju technologii rozkwita dosłownie i w przenośni. Nocne bitwy czarują feerią barw – pełne blasku noszonych przez żołnierzy latarni i tańczących wśród budynków płomieni. A wszystko to wygląda jeszcze lepiej w ruchu, nabierając wyjątkowej gracji i dynamiki. **Starcia w Three Kingdoms są cudownie przerysowane, przez co idealnie pasują do na poły historycznej, a na poły mitycznej konwencji gry.** Trafieni strzałami żołnierze padają w sposób widowiskowy i dramatyczny, jak gdyby każdy z nich był główną postacią tego widowiska. Uderzenie ciężkiej jazdy we flankę wroga rzuca piechotą jak teatralnymi kukiełkami. A generałowie... wyglądają, jakby urwali się z castingu do Dynasty Warriors.

„Jeśli znasz siebie i swego wroga, przetrwasz pomyślnie sto bitew. Jeśli nie poznasz swego wroga, lecz poznasz siebie, jedną bitwę wygrasz, a drugą przegrasz". ***Sun Zi***

Zresztą jeśli dobrze pamiętam, to wielu bohaterów Three Kingdoms rzeczywiście się przez serię Dynasty Warriors przewinęło. Trzy Królestwa opowiadają o tym samym okresie w starożytnej historii Chin – tytułowej epoce i próbach zjednoczenia Państwa Środka po serii wyniszczających wojen i rebelii. Jak informuje nas świetny wstęp fabularny, korupcja i zepsucie toczące dwór ostatnich cesarzy z dynastii Han wywołały tragiczne skutki. W czasie panowania cesarza Linga wybucha Powstanie Żółtych Turbanów. Jego stłumieniem zajmuje się wybitny dowódca cesarskiej armii – He Jin. Ale rosnące wpływy generała nie są w smak doradzającym cesarzowi eunuchom. Urzędnicy mordują generała, wywołując bunt armii. Ucieczka samego cesarza i jego schwytanie przez Dong Zhou ostatecznie pogrąża Chiny w chaosie.

Rozpoczyna się walka watażków o prymat w Państwie Środka. A my historię tę poznamy na jeden z dwóch sposobów. W trybie opowieści, opartym na XIV-wiecznej powieści Luo Guanzhonga, lub w trybie archiwów inspirowanym przez „Sanguo Zhi", jedną z głównych chińskich kronik historycznych. W praktyce obydwa sposoby gry będą nam serwować historię bliższą jej XIV-wiecznemu, beletrystycznemu ujęciu, ale pojawi się między nimi jedna istotna różnica. W trybie opowieści bohaterowie będą herosami niemal mitycznymi, dokonującymi czynów nadludzkich i potrafiącymi nieraz samodzielnie przesądzić o losach bitwy. No i – jeśli tylko na to pozwolimy – będą ścierać się z wrogimi generałami w iście filmowych pojedynkach sam na sam. Jest w tym odrobina kiczu, ale jest też jakieś piękno i romantyzm starożytnego eposu.

Nie znaczy to jednak, że tryb kroniki został zubożony. Wprawdzie nasi generałowie będą podróżować – jak Konfucjusz przykazał – w otoczeniu małego oddziału gwardii, ale tryb ten dostarczy nieco bardziej taktycznej rozgrywki. Przede wszystkim ze względu na ograniczoną wytrzymałość żołnierzy. Spodziewałem się, że zjadłszy zęby na wcześniejszych Total Warach, będę preferował kronikę, ale po wielu godzinach spędzonych w obu trybach rozgrywki nie potrafię zdecydować, co bardziej przypadło mi do gustu. W obu przypadkach gra jest niesamowita.

„Cieśla, który chce dobrze robotę wykonać, musi wpierw naostrzyć swe narzędzia". ***Konfucjusz***

A skoro o starych wyjadaczach mowa, to warto wspomnieć, że Three Kingdoms

Three Kingdoms reprezentuje najlepsze, co seria Total War ma do zaoferowania.

Niemądry komputer wlazł w zasięg kuszników.

Silnik daje sobie radę nawet z gigantycznymi bitwami.

zaskoczy ich kilkoma nowymi konceptami. **Zmienił się chociażby system dyplomacji. W najnowszej odsłonie Total War jest bardziej zniuansowany**, pozwala na budowę stosunkowo realistycznych relacji z innymi państewkami. Wciąganie obcych watażków w orbitę własnych wpływów stało się wielostopniowe, choć – jak udało mi się zauważyć – nie ma takich różnic interesów, których nie zasypałaby góra złota.

Ale prawdziwym szokiem jest rewizja roli generałów. Przede wszystkim jest ona obecnie podwójna, bo nasi dowódcy pełnią też funkcję agentów. W każdej armii będziemy mieć do trzech generałów, z kolei każdy z nich dowodzić będzie mógł najwyżej sześcioma pułkami. Warto pamiętać o tym od samego początku gry i w miarę zdobywanego doświadczenia wyspecjalizować bohaterów we wspieraniu określonego typu wojsk.

Niezbyt angażujący wskaźnik lojalności, który pojawiał się w niektórych wcześniejszych produkcjach z serii Total War, został zastąpiony systemem więzi między postaciami. Bohaterowie, którzy walczą razem, mogą się zaprzyjaźnić. Mogą też zapałać sympatią do któregoś z naszych przeciwników, stając się tym samym potencjalnymi zdrajcami. Bohaterowie będą reagować na nasze działania i zaniechania w zależności od tego, czy spełniamy ich oczekiwania. Ich osobowości dadzą o sobie znać nawet na polu bitwy, gdzie nieraz posłuchamy, jak złośliwie docinają naszym wrogom.

Zarządzanie tą całą bohaterską hałastrą staje się w toku kampanii coraz bardziej skomplikowane. Trzeba będzie im płacić, oferować łechczące ego posadki, a nawet wyposażać w najnowsze zdobycze starożytnej chińskiej technologii wojskowej. Jeśli nie poświęcimy naszym generałom wystarczająco dużo uwagi, to prędzej czy później staniemy przed perspektywą utraty bohatera i części wojska.

„Tam, gdzie armia jest blisko, ceny produktów rosną, tam, gdzie ceny rosną, tam zmniejsza się zamożność mieszkańców".
Sun Zi

Dorzućmy do tego fakt, że najnowsza odsłona Total War każe nam myśleć o takich rzeczach jak np. zaopatrzenie dla oddziałów. Jak stwierdził Napoleon: „armia maszeruje na brzuchu". Trzeba o tym pamiętać, próbując zdobyć wrogie miasto. Bez linii zaopatrzenia może się okazać, że oblegający padną szybciej od oblegani. Zresztą jedzenie będzie zaprzątać nasze myśli również na etapie rozwijania własnej domeny. Zbyt szybki wzrost populacji także może doprowadzić do głodu.

Co ciekawe, pomimo epickiej skali rozgrywki i wprowadzenia całej masy nowych mechanizmów Three Kingdoms jest grą, której podstawy można opanować w mgnieniu oka. System pomocy, dostępny na każdym ekranie po wciśnięciu klawisza F1, jest bardzo dobrze przemyślany, a sama kampania została zaprojektowana tak, aby wprowadzić gracza we wszystkie szczegóły jeszcze przed postawieniem mu poważniejszych wyzwań. To drobiazg, ale cieszy, bo **Three Kingdoms można ze spokojnym sumieniem polecić nawet ludziom obchodzącym dotychczas gry strategiczne szerokim łukiem**.

Gdzie dwóch się bije... tam reszta wojska stoi i obserwuje.

„Nie strzelaj do muchy z katapulty".
Konfucjusz

Aby nie było zbyt słodko, muszę wspomnieć o problemie, który dręczy serię Total War od lat dwudziestu. O sztucznej inteligencji, a w szczególności o tym, jak radzi sobie ona na polu bitwy. Otóż nasz **komputerowy oponent, choć potrafi czasem zaleźć za skórę, zbyt często popełnia te same błędy**. Prawdziwym klasykiem jest oczywiście lęk sztucznej inteligencji przed flankowaniem, który skłania ją do majstrowania przy formacji, ilekroć nasza jazda znajdzie się w niewygodnej dla przeciwnika pozycji. Cyrki, jakie wyczynia wówczas AI, pozwalają zazwyczaj na oddanie kilku bezkarnych strzałów przez naszych łuczników. Nie psuje to wprawdzie radości z gry, ale chciałbym, aby wyższy poziom trudności bitew wiązał się z realnym poprawieniem sztucznej inteligencji, a nie podbijaniem statystyk wrogich oddziałów. Tyle tylko, że wspomniany problem nie zmienia faktu podstawowego. **Three Kingdoms to naprawdę świetna gra.**

„Postępując rozważnie na początku i cierpliwie na końcu, nie można niczego zniszczyć".
Lao Tzu

Seria Total War zajmuje w moim sercu miejsce bardzo szczególne. Pamiętam mój zachwyt na widok wydanego prawie 20 lat temu pierwszego Shoguna. Kolejnym odsłonom tego cyklu poświęciłem długie godziny. Wprawdzie nie każda część przypadała mi do gustu w równym stopniu, ale do dwóch gier wracałem lata po ich wydaniu – mowa o pierwszej części Rome i drugiej Shoguna. Po tygodniu wyrwanym z życia przez Trzy Królestwa nie wątpię, że chińska wersja wojny totalnej do nich dołączy. Bo Three Kingdoms reprezentuje najlepsze, co seria Total War ma do zaoferowania. **|CDA|**

Wina eunuchów

Fabuła gry wskazuje na skorumpowanych eunuchów jako źródło zepsucia i rozbicia Chin. Kastraci uzyskali dostęp do zaszczytów prawdopodobnie z powodu lęku cesarzy przed wstąpieniem na tron cudzego dziecka – na dworze pełnym eunuchów nikt nie przyprawi władcy rogów. Nie jest jednak do końca jasne, czy przypisywana im nikczemność nie jest czarną propagandą ludzi zazdrosnych o ich wpływy. Niektórzy historycy sugerują, że eunuchowie byli sprawnymi wykonawcami woli cesarza, a plotki o ich korupcji to tylko chińska wersja bajki o dobrym carze i złych bojarach.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

+ piękna grafika
+ epicka skala
+ efektowna rąbanka
+ nowe i ciekawe mechanizmy
+ świetny balans rozgrywki

− sztuczna inteligencja czasem świruje
− bardzo długie sesje odbijają się na płynności gry

PEGI 12

PRODUCENT: PARADOX INTERACTIVE
CENA: OK. 140 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-550/ AMD PHENOM II X6 1055T, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/RADEON HD 6970

GRAND STRATEGY • RZYM • WOJNA • POLITYKA

IMPERATOR ROME

Asinus ad lyram: **DaeL**

Istnieje ważna lekcja, którą przyswoić sobie powinien Paradox. 1 czerwca 193 roku naszej ery pretorianie – żołnierze elitarnej gwardii przybocznej rzymskich władców – zamordowali cesarza Didiusza Julianusa. A przecież dwa miesiące wcześniej ci sami pretorianie wynieśli go na tron.

Skąd ta radykalna zmiana? Z powodu niespełnionej obietnicy. Udając się do koszar, przyszły cesarz zaoferował pretorianom 25 tysięcy sestercji, jeśli okryją go purpurą. I zapłacił, ale mniej, bo objąwszy rządy, dokonał dewaluacji rzymskiej waluty. Kiedy więc przeciw cesarzowi opowiedzieli się namiestnicy Panonii, Brytanii i Syrii, przyboczna gwardia Didiusza postanowiła wykończyć nierzetelnego kontrahenta. Mimo że umierając, argumentował, iż był całkiem dobrym człowiekiem.

Dziś, kiedy Paradox znajduje się w ogniu krytyki, historię tę warto przypomnieć. Pozwoli to zrozumieć furię, której nie wywołała przecież zła gra. **Imperator: Rome, przy wszystkich swoich wadach, jest całkiem ciekawą produkcją.** Tyle że pretorianie Paradoksu mają wrażenie, iż na co innego się umawiali.

I faktycznie, obietnice, jakie składali nam Szwedzi, były niesamowite. Mieliśmy dać nurka w świat starożytnej polityki. Zarządzać potężnymi i skomplikowanymi organizmami państwowymi, tak jak w Europa Universalis IV. Dbać o kształt populacji niczym w Victorii II albo Stellaris. Zasmakować intryg i kłamstw zupełnie tak, jak w Crusader Kings II. Jakby tego było mało, gra miała być prostsza do opanowania niż dotychczasowe, dość hermetyczne strategie Paradoksu. Nic tylko zakładać togę i sandały, chlapnąć sobie falerna pod jajeczko w sosie garrum i siadać do komputera.

Ab ovo...

Ale zacznijmy od samego początku. Imperator: Rome to gra, której sercem są mechanizmy przeszczepione z Europa Universalis. To nigdy nie było tajemnicą, **najnowsza gra Paradoksu jest de facto sequelem EU: Rome**. Twórcy gry zapowiadali wszakże, że Imperator będzie stanowił w stosunku do gry sprzed 10 lat zupełnie nową jakość.

Na pierwszy rzut oka istotnie tak jest. **Gra wygląda świetnie i wyciska siódme poty z leciwego silnika Clausewitz.** Interfejs Imperatora jest schludny i stosunkowo przejrzysty, natomiast sama mapa to istny majstersztyk, którzy przypadnie do gustu każdemu domorosłemu strategowi. Jej podstawowy widok łączy najczęściej używane tryby geograficzny i polityczny (terytoria poszczególnych państw są przesłonięte półprzezroczystym filtrem), co oszczędza nam klikania. Oddalając widok, dostrzegamy nie tylko ogrom mapy (sięgającej w głąb Azji), ale także fakt, że umieszczono ją na powierzchni globu. Koniec z wypaczającym prawdziwe rozmiary i odległości rzutem Merkatora. Wiwat realizm!

Nawet dobra gra może być rozczarowaniem.

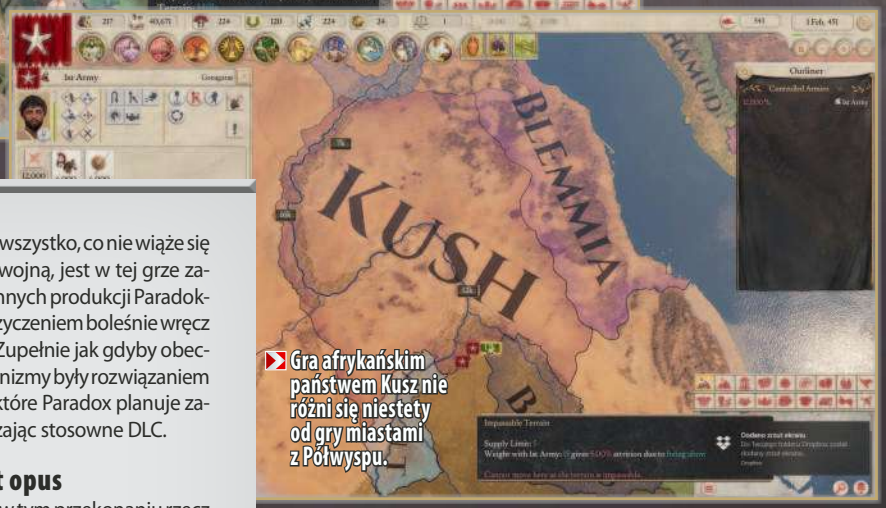
Ku mojemu zaskoczeniu również zapowiedź, że gra będzie przystępniejsza dla nowych graczy, została spełniona. Przynajmniej częściowo. Samouczek wprawdzie nadal kuleje, ale po obejrzeniu kilku filmików instruktażowych mamy podstawowe pojęcie na temat tego, jak grać. W porównaniu chociażby do Hearts of Iron IV sprzed trzech lat, postęp jest ogromny.

Bellum nec timendum

Zachęceni pierwszymi wrażeniami, siadamy więc do gry, obejmując rządy w roku 304 p.n.e. (o ile rachuby czasu od założenia Rzymu są prawdziwe). A cóż to za fantastyczny okres w historii! 30 lat wcześniej Aleksander Wielki wyruszył na podbój Persji, dotarł niemal na koniec świata i zmarł, pozostawiając po sobie liczne hellenistyczne monarchie. Daleko na Wschodzie urodził się Aśoka, późniejszy władca imperium Maurjów. W północnej Afryce swoje wpływy rozszerzała założona przez Fenicjan Kartagina. A gdzieś na Półwyspie Apenińskim mała republika rzymska wygrała właśnie drugą wojnę z Samnitami, stawiając pierwszy krok ku hegemonii w basenie Morza Śródziemnego.

Nic dziwnego, że **pierwsze kilka godzin rozgrywki to czysta, nieskrępowana frajda**. Zwłaszcza że aspekty militarne pełne są ciekawych rozwiązań. Weźmy na przykład kwestię kosztu utrzymywania legionów. Na początku płacimy za wszystkie kohorty, ale w miarę upływu czasu żołnierze przywiązują się do swoich generałów, przechodząc na ich żołd. Kasa państwowa zostaje odciążona, ale gracz sam staje przed problemem, bo o lojalność generała z prywatną armią trzeba

Nowa mapa jest nie tylko estetyczna, ale również wyjątkowo funkcjonalna.



Gra afrykańskim państwem Kusz nie różni się niestety od gry miastami z Półwyspu.

dbać. Imperator nie tylko czyni prowadzenie wojny przyjemnym i zajmującym, ale wprost wskazuje nam, że to droga do sukcesu. Ekspansja terytorialna oznacza nie tylko dostęp do surowców i towarów, ale także napływ siły roboczej (niewolników) do naszej stolicy.

Ceterum censeo...

Niestety po kilku godzinach pierwsze **zachłyśnięcie się militarnymi mechanizmami Imperatora przechodzi, a na jaw wychodzą poważne wady**. Pierwszą z nich można streścić jednym słowem – zasoby. W grze, oprócz złota oraz rekrutów służących do uzupełniania stanu wojska, dostajemy cztery inne rodzaje „waluty". Są to odpowiednio punkty wojskowe, punkty obywatelskie, punkty oratorskie i punkty religijne. Nie jest to niczym nowym – podobne rozwiązania wykorzystywała seria EU, a nawet CK2 (pod postacią prestiżu i pobożności). Novum polega na tym, że w Imperatorze niemal każda decyzja jest uzależniona od tych zasobów. A wyczerpują się szybko, sprawiając, że znaczna część gry upłynie nam nie na planowaniu czy realizacji działań, ale na oczekiwaniu, aż potrzebny nam akurat zasób się odnowi.

Co gorsza, skutki decyzji podejmowanych przy pomocy wzmiankowanych punktów są natychmiastowe. Znika w ten sposób cała głębia strategicznego planowania. Nie musimy już rozważać naszych decyzji z dziesięcioletnim wyprzedzeniem ani wzdychać ku niebiosom, by wrogie działania nie pokrzyżowały nam szyków. Teraz wszystko odbywa się od ręki, trochę jak w grach planszowych.

Jeszcze większym rozczarowaniem są mechanizmy dyplomacji rzekomo przejęte z Crusader Kings II. Niestety, w Imperatorze sposobów interakcji z innymi postaciami jest co najmniej 10 razy mniej, co czyni cały system bezużytecznym. Zresztą tak naprawdę to wszystko, co nie wiąże się bezpośrednio z wojną, jest w tej grze zapożyczeniem z innych produkcji Paradoksu, do tego zapożyczeniem boleśnie wręcz uproszczonym. Zupełnie jak gdyby obecne w grze mechanizmy były rozwiązaniem tymczasowym, które Paradox planuje zastąpić, wypuszczając stosowne DLC.

Finis coronat opus

Utwierdza mnie w tym przekonaniu rzecz najsmutniejsza. **Praktycznie każdym państwem gra się w ten sam sposób.** Cudowny świat dziesiątek ustrojów, setek plemion i tysięcy bogów sprowadzony został do trzech form ustrojowych (republika, monarchia, ustrój plemienny), paru zmienionych nazw i nic nieznaczących modyfikatorów. Od Indii aż po Wyspy Brytyjskie – wszystko działa według jednego szablonu. Nie wątpię, że to też zmieni się wraz z pakietami DLC.

Imperator: Rome pod wieloma względami przypomina szkielet, na którym Paradox Interactive planuje dopiero zbudować właściwą grę. Ktoś mógłby powiedzieć, że inne strategie szwedzkiego studia też z czasem się rozrastały, a koszt wszystkich DLC sięgał tysięcy złotych. Zgoda. Ale podstawowe wersje tych gier nie sprawiały wrażenia produktów celowo okrojonych z treści.

Najgorsze jest to, że choć chciałbym w proteście przeciw takiej polityce wydawniczej doszczętnie grę zbesztać, to nie mogę tego zrobić. Uczciwość wymaga postawienia sprawy jasno – te elementy, które developerzy zaimplementowali w pełni, to znaczy wszystko, co wiąże się z wojną i wojskowością, dają masę przyjemności z gry. I dowodzą, że Imperator mógł być tytułem wyjątkowym. Kto wie, może nawet w końcu nim zostanie. Zapytajcie mnie o to za rok albo dwa. O ile wydanie DLC nie zostanie przełożone ad calendas graecas. **|CDA|**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ fantastyczna mapa
+ ciekawa mechanika prowadzenia wojen
+ łatwa w opanowaniu

− mechanika zbyt mocno związana z zasobami
− brak istotnych różnic w grze skrajnie odmiennymi państwami
− brak polskiej wersji językowej

PEGI 18

PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
CENA: 195 ZŁ (PC), 219 ZŁ (PS4, XBO)
MULTI: BRAK
WERSJA PL: PEŁNA

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-3570/ RYZEN 3 1300X, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 780 3 GB/RADEON R9 280 3 GB

FPS • OTWARTY ŚWIAT • POSTAPOKALIPSA • DREWNO

RAGE 2

Strzel(b)a: **enki**

Choć trudno w to uwierzyć, Rage 2 to trzecia duża premiera Avalanche w ciągu pół roku. I chyba największa ofiara przepakowanego kalendarza Szwedów.

Oczywiście każdy z tytułów (Just Cause 4, Generation Zero i Rage 2 właśnie) tworzony był przez osobną ekipę. Po ograniu wszystkich trudno mi jednak pozbyć się wrażenia, że przy całym swoim designerskim i artystycznym kunszcie developerski kolektyw został rozwałkowany między projektami zbyt cienko, by z któregokolwiek z nich uczynić coś, co mogłoby chociażby stanąć bez wstydu na półce obok produkcji pokroju AC Odyssey czy Red Dead Redemption II. Ale za późno, pobite gary. Mamy oto zatem przed sobą Rage'a 2, który z racji swego pochodzenia **próbuje po swojemu przekształcić żwawość Dooma i bezpretensjonalność Wolfensteina na przygodę w otwartym świecie**. Z pierwszą daje sobie nawet radę. Z drugą – zupełnie nie.

Zadyma, nie zaduma

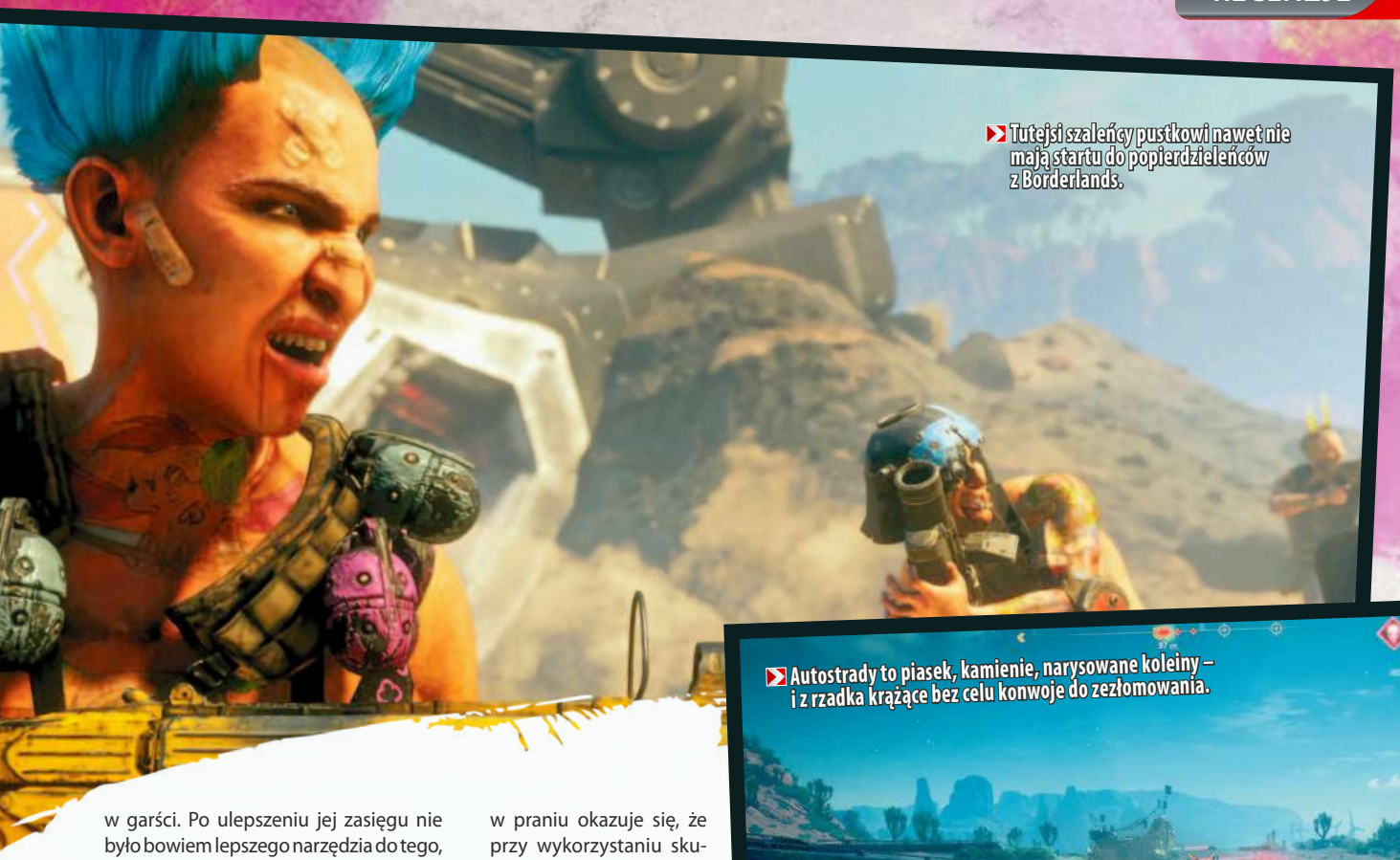
Szerzej o fabule rozpiszę się dalej, dla jasności napomknę tutaj tylko o tym, że wcielamy się tu w ostatnią nadzieję pustkowi. Niemal nadczłowieka, który dzięki swojemu pancerzowi może korzystać z zaawansowanego technologicznie sprzętu sprzed apokalipsy. Ma również na podorędziu gadżety i umiejętności specjalne, które wspomagają jego (lub jej, do wyboru – twórcy nagrali kwestie dialogowe dwojga protagonistów) siłę ognia. Ów rdzeń rozgrywki przysypano potężną hałdą ulepszeń, perków i innej, w dużej mierze niepotrzebnej, drobnicy. Udało się jednak Avalanche sprawić, że nawet bez wgłębiania się w drzewka rozwoju **strzelanie jest widowiskowe i premiuje wbijanie się między wrogów jak żniwiarka**, a nie nieśmiałe trykanie niemilców zza zasłony.

Choć można sobie wykupić bonus do obrażeń zadawanych nieświadomym wrogom, nie ma tu systemu skradankowego. W moim przypadku standardowa operacja „czyszczenia" osiedla bandytów zazwyczaj zaczynała się dwoma strzałami ostrzegawczymi strzelbą z przyłożenia i potem zaczynała nabierać tempa. Sprint, ślizg, głowa, kolba w nos, doskok i odepchnięcie wroga na ścianę, głowa, głowa, beczka, podwójny skok na dach, zmiana broni, opróżnienie magazynka karabinu, powrót do strzelby, zeskok, kolba, PRZESTER.

Przester to ładowany zabójstwami dopalacz, który przez kilka sekund pozwala robić wszystko to, co opisałem, jeszcze szybciej, sprawniej i bardziej krwawo. Nie mogę odmówić projektantom rozgrywki wykonania znakomitej roboty. Choć osadzony jest na otwartych terenach, **Rage 2 umiejętnie ściska potencjalne starcia na niewielkich przestrzeniach, każąc ci niemal czuć na twarzy ostatnie oddechy mordowanych mutantów i zbirów** (nazywających się tu dla niepoznaki Zbirami). I choć nic w tym specjalnie nowego, jest świeżo na kształt tego, jak strzelanie znów uczynił przyjemnym wspomniany Doom. A przynajmniej było tak u mnie przez mniej więcej siedem z ośmiu godzin, których potrzebowałem na ukończenie głównego wątku fabularnego.

Shotgun: The Game

Aby pozwolić graczowi poczuć się owym (super)bohaterem pustkowi, gra wykorzystuje kilka sztuczek, które szybko można przejrzeć na wylot. Po pierwsze, niemal całą grę przeszedłem ze strzelbą



Tutejsi szaleńcy pustkowi nawet nie mają startu do popierdzieleńców z Borderlands.

Autostrady to piasek, kamienie, narysowane koleiny – i z rzadka krążące bez celu konwoje do zezłomowania.

w garści. Po ulepszeniu jej zasięgu nie było bowiem lepszego narzędzia do tego, by, smarkając ołowiem, prowadzić politykę radykalnych negocjacji z oponentami na krótki i średni dystans. Zwłaszcza że alternatywny strzał, po przycelowaniu, polega na wypluciu przez lufę precyzyjnej breneki, która dodatkowo może odrzucić niemilca na ścianę lub jego kolegów. Po karabin sięgałem wtedy, gdy trzeba było szybko władować magazynek w miażdżyciela czy innego przerośniętego skurczybyka. Pistolet schowałem na stałe w kaburze w trzeciej minucie gry, a znalezionym pod koniec rewolwerem zapalającym pomachałem zaledwie chwilę dla zabawy.

A nie, przepraszam, tu i tam zdarzyło mi się również zaaplikować petentom kilka rakiet z wyrzutni oraz rozpoczynać starcia precyzyjnym rzutem śmiglikiem. Używanie owego zabójczego bumerangu potrafi dać sporo satysfakcji, ale namierzanie nim przeciwników w ogniu walki okazało się zbyt powolne na moje potrzeby, a szkoda. Co ciekawe, zupełnie przy tym wszystkim nie chciało mi się przed zakończeniem fabuły fatygować po pozostałe trzy pukawki (w Rage'u 2 lokacje z bronią strażniczą – jedyną, której możemy używać – trzeba sobie odnaleźć w świecie gry). I choć opis miotacza grawistrzałek, który zachęca do „naszpikowania celu strzałkami grawitacyjnymi, by następnie miotać nim jak lalką", brzmi smakowicie, w praniu okazuje się, że przy wykorzystaniu skutecznej i przyjemnej strzelby nie ma czasu na takie głupie zabawy.

To nie do końca prawda: czas jak najbardziej jest. Jest, bo **na zwykłym poziomie trudności gra jest niezwykle łatwa**, zwłaszcza jeżeli faktycznie przyjmiemy taktykę rozpychania się między wrogami łokciami i strzałami z przyłożenia. Z większości z nich w momencie śmierci wypada bowiem fontanna (tym większa, im większy mnożnik zabójstw nabijemy po drodze) leczącego feltrytu. Błękitne minerały znajdziemy również w szczodrze porozmieszczanych wokół skrzynkach, a gdyby i tego było mało, część zdrowia odnawiana jest także w momencie odpalenia Przesteru. Dość powiedzieć, że w trakcie całej rozgrywki wrogowie powalili mnie – raz. Oczywiście nic im to nie dało, bo jest jeszcze autodefibrylacja, dzięki której można wstać z powrotem na nogi, zażyć ampułkę infuzji zdrowia i wrócić do pracy jakby nigdy nic.

Znakomita rozwałka strzelbą na okrągło. I na okrągło...

Drewno, amatorszczyzna i paździerz

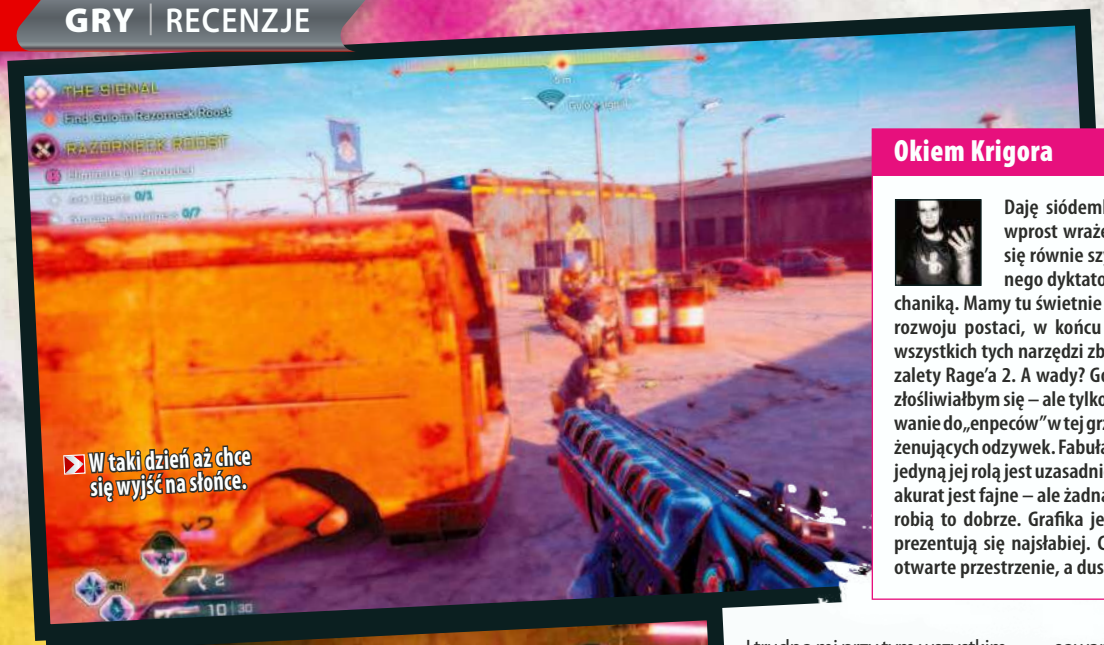
Istnieje pogląd, że gry powinny być grami i nie stronić od durnoty czy fabularnych uproszczeń, które nie przeszkodziły klasykom stać się klasykami. Ja jednak rozróżniam (a nawet doceniam) dobrą ironię czy udany fabularny pastisz (patrz: w sensowny sposób przerysowane najnowsze przygody B.J. Blazkowicza) od leniwej durnoty. Całość tutejszej narracji ma zaś tak kryminalnie niski poziom, że potrzebowałem pomocy kolegów z redakcji, by ubrać to w słowa (za pomoc dziękuję CormaCowi, którego celny wkład widnieje nad tym akapitem). Mam wrażenie, że scenarzyści zdawali sobie sprawę z banalności realiów i fabuły przechwyconej od id Software marki, ale zamiast dokręcić scenariuszowi śrubę postanowili pozbyć się jej razem z nakrętką. Opróżnili zatem nad światem gry wór słabych gimnazjalnych żartów i dla zachowania klimatu do pisania dialogów zatrudnili trzynastoletnich tuzów fanfiku. Niech siłę ekspresji fabuły przybliży poniższy dialog:

– Projekt Sztylet... To dopiero była historia. Należałem do tego ja (...) i znana ci sierżant Prowley. Znasz sierżant Prowley, nie?

– Wychowała mnie. Zmieniła mnie w maszynę do zabijania, którą teraz jestem...

– Tak sądziłem... Masz w sobie to coś – jakby szkolił cię nie tylko świetny żołnierz, ale i najtwardszy drań...

– Sierżant nie żyje. Zginęła podczas ataku. »



W taki dzień aż chce się wyjść na słońce.

Tak powinny brzmieć podpowiedzi na ekranie ładowania.

RAGE 2

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 6

+ szybkie, dynamiczne strzelanie
+ fajne kolory
+ kończy się już po ośmiu godzinach

– takie sobie jeżdżenie
– kryminalny poziom fabuły
– OP strzelba
– kończy się po zaledwie ośmiu godzinach

Okiem Krigora

OCENA 7

Daję siódemkę – ale tylko i wyłącznie za cudowne wprost wrażenia ze strzelania. To gra, która rozkręca się równie szybko jak czystki po śmierci znienawidzonego dyktatora i daje mnóstwo okazji do zabawy mechaniką. Mamy tu świetnie działające pukawki, bardzo fajny system rozwoju postaci, w końcu też satysfakcjonujące efekty działania wszystkich tych narzędzi zbrodni na przeciwnikach. To niewątpliwie zalety Rage'a 2. A wady? Gdybym powiedział, że cała reszta, to wyzłośliwiałbym się – ale tylko trochę. Chodzenie po miastach i zagadywanie do „enpeców" w tej grze to mordęga. Aż uszy bolą od ich głupich, żenujących odzywek. Fabuła mogłaby jak dla mnie nie istnieć, bo i tak jedyną jej rolą jest uzasadnienie włóczenia się po pustyni. To ostatnie akurat jest fajne – ale żadna to niespodzianka, gdyż Szwedzi na ogół robią to dobrze. Grafika jest w porządku – ale ponownie: miasta prezentują się najsłabiej. Cała ta gra wygląda, jakby twórcy lubili otwarte przestrzenie, a dusili się tam, gdzie dużo budynków.

– Przykro mi to słyszeć... Teraz rozumiem, czemu jesteś tutaj ty, a nie ona.

Koń by się uśmiał

Do rozczulających prób nadania głębi psychologicznej samodiagnozującym się enpecom („Teraz siedzę tu i tonę w gorzale, bo za bardzo boję się coś z tym zrobić") dorzucono „śmieszne" imiona przygodnych rezydentów, w rodzaju Breja Żehej czy Hardy Buchacz. I zastanawiam się teraz, czy to przypadkiem nie jest desperacka próba mrugania okiem do graczy przez developerów, którzy na dobrą sprawę nie za bardzo mieli chęć trwonić czas i talent na podłączanie się do i tak niespecjalnie darzonej estymą marki. Mrugania, na dodatek, okiem opuchniętym i załawionym, mówiącym: „patrz, graczu, ta kiwająca się na sedesie postać w Wellspring nazywa się Wimothy Tillits i wygląda jak szef id Software!". Dla mnie jednak znaczenie miało to, że **historia w żaden sposób nie próbowała nawet sprawić, by prezentowane wydarzenia w jakikolwiek sposób mnie obeszły**. Nie nawiązałem więc żadnych emocjonalnych relacji ani z moją bohaterką, ani z jej „znajomymi", ani nawet samochodem, który z rzadka odezwał się do mnie swym elektronicznym głosem.

I trudno mi przy tym wszystkim winić tłumaczy (Bethesda z wytrwałością godną lepszej sprawy nie ustaje w pełnych lokalizacjach swoich tytułów na nasz język), bo też mieli do czynienia z takim, a nie innym materiałem źródłowym – sprawdziłem. Chwalić producentów wersji polskiej jednak też nie będę, bo szansę na uczynienie znośniejszym obcowania z tekstem w Rage'u 2 uważam za zmarnowaną. Na bogów pustyni, już za sam pomysł, by w tej grze z ograniczeniem od 18 lat, w której na lewo i prawo sypią się k**wy i spie**alaje, przechrzcić Zbirów na Zj*bów, dałbym pół oczka wyżej. Może i byłoby to równie niskie, co uczynienie Urdnota Wreksa prostakiem o niewyparzonej gębie, ale dziś Wreksa przynajmniej ktoś pamięta.

Temat lokalizacji zachęca przy okazji do rozważań na temat sfery audio gry, ale i tutaj mamy do czynienia z rzeczą niewarsowana jest do tego, by dużo szybciej doczytywać znacznie mniej szczegółowy teren – i bynajmniej nie powoduje opadania szczęki. Żeby nie było, bardzo podoba mi się różowe zabarwienie oświetlenia i uważam, że wciąż mamy za mało gier umiejętnie wykorzystujących jaskrawe barwy tego typu. Rage 2 dzięki temu zdecydowanie wygląda „jakoś". I działa nieźle, choć na pececie domyślnie włączone jest automatyczne skalowanie rozdzielczości dostosowujące liczbę klatek do zadanego pułapu. Są miejsca i momenty, w których ostry zazwyczaj obraz zamienia się chwilowo w papkę.

Z drugiej strony gra nie straciłaby wiele, gdyby pozbyć się pustawych dróg i terenów do przemierzenia postapokaliptycznymi rzęchami. Ich model jazdy i tak nazwałbym eufemistycznie wstydliwym (ostrzeżenie dla przeciwników ścigania się – scenariusz kampanii wymaga uczestnictwa i wygrania przynajmniej jednego wyścigu na torze). Doceniam niemniej różnorodność poszczególnych regionów, spośród których zdecydowanie najbar-

Dialogi napisane przez młodocianych tuzów fanfiku.

tą wzmianki. Łupiący, niemelodyjny motyw przewodni najlepiej nadaje się na budzik, a nawet jeśli chciałbym przebąknąć coś o grze „naszych" aktorów, zamiast ich nazwisk (dla niepoznaki i w przeciwieństwie do reszty międzynarodowej obsady) w napisach końcowych zobaczyłem tylko nazwę firmy, która zajęła się lokalizacją.

Za luźno

Sferę wizualną sponsoruje flagowy silnik Avalanche, Apex. To prawdziwa bestia o dwóch twarzach. Jedną z nich, piękną, realistycznie oddającą najdrobniejsze szczegóły naturalnych pejzaży, możemy oglądać w niespiesznych grach o chodzeniu po lesie – theHunterze i Generation Zero. Ta z Just Cause 4 i Rage'a 2 przystodziej podobały mi się śmierdzące i brzęczące insektami mokradła na zachodzie.

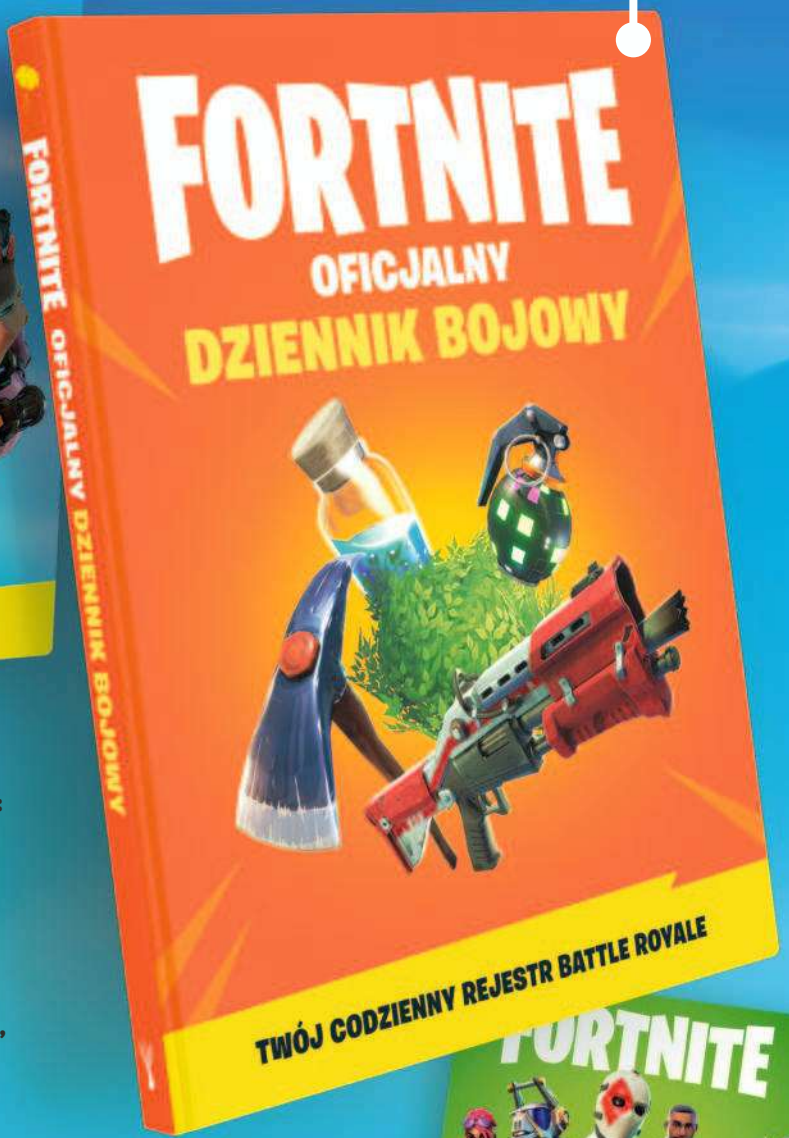
Tak zła, że aż przeciętna

Bethesda należy do przedsiębiorstw, które mają własny pomysł na biznes, trzymają się go twardo i nikt im nie wmówi, że fatalne decyzje nie są tak naprawdę „wielkimi sukcesami". Jeden przypomniał sobie markę Rage, drugi fakt, iż ktoś zrobił nie najgorszą grę o Mad Maksie, trzeci wybrał kierunkowy +46 i wysupłał skromny budżet. Ja zaś piszę tę recenzję na świeżo, zaraz po ukończeniu efektu wszystkich tych rozkmin, i dobrze, bo boję się, że jutro już o nim zapomnę. Avalanche, lubię was i fajnie, że zrobiliście (jeszcze jedną) grę. Ale nie trzeba było. |CDA|

NOWOŚĆ! PO RAZ PIERWSZY W POLSCE!
OFICJALNE KSIĄŻKI FORTNITE!

DOMINUJ W BATTLE ROYALE!
Od podstawowych zasad rozgrywki po bardziej zaawansowane manewry: w tym podręczniku omówiliśmy wszystko - rozmaite wskazówki i triki - czego potrzebujesz, by zwycięsko dobrnąć do końca rundy. Poznaj liczne zakątki wyspy, szeroką gamę uzbrojenia, przydatne w walce sztuczki, zasady wznoszenia budowli, taktyki zespołowe i wiele więcej niezbędnych instrukcji.

WSZYSTKIE STATYSTYKI POD RĘKĄ!
Chcesz zanotować historię swoich najbardziej heroicznych bitew w Fortnite? W dzienniku bojowym zarejestrujesz postępy i w każdej chwili będziesz mógł sprawdzić, jak się rozwinął twój sposób gry. Jest tu miejsce na wszystko: od nicków towarzyszy z oddziału po zawartość szafki. Dzięki tym notatkom stworzysz zapis swojej niezapomnianej drogi do zwycięstwa.



OFICJALNY ŚCIENNY KALENDARZ 2020

Już wkrótce w sprzedaży!

insignis

PEGI 16

PRODUCENT: NO CODE
CENA: 89 ZŁ (PC), 99 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-3240/ AMD FX-4300, 4 GB RAM, GEFORCE GT 640/ RADEON HD 7750

PRZYGODOWA • KOSMOS • KLIMAT!

OBSERVATION

Był niczym HAL 9000: **Eugeniusz Siekiera**

W 2007 roku miałem przyjemność recenzować eXperience112. Od razu wpadła mi w oko, choć trudna to była miłość. Nietuzinkowe dzieło ekipy Lexis Numérique miało wszystko, czego trzeba, by do siebie zniechęcić – było męczące, siermiężne i wymagające. Okazało się też na tyle oryginalne, że pamiętam je do dziś.

Co je łączy z Observation? W jednym i drugim przypadku nie mamy bezpośredniej kontroli nad główną osobą dramatu. eXperience112 rzucał nas na pokład osadzonego na mieliźnie tankowca, pełnego elektroniki, zaawansowanych systemów bezpieczeństwa i wszechobecnych kamer, my zaś, mając do tego oprzyrządowania zdalny dostęp, kontrolowaliśmy środowisko, pomagając głównej bohaterce w wydostaniu się z morskiej pułapki.

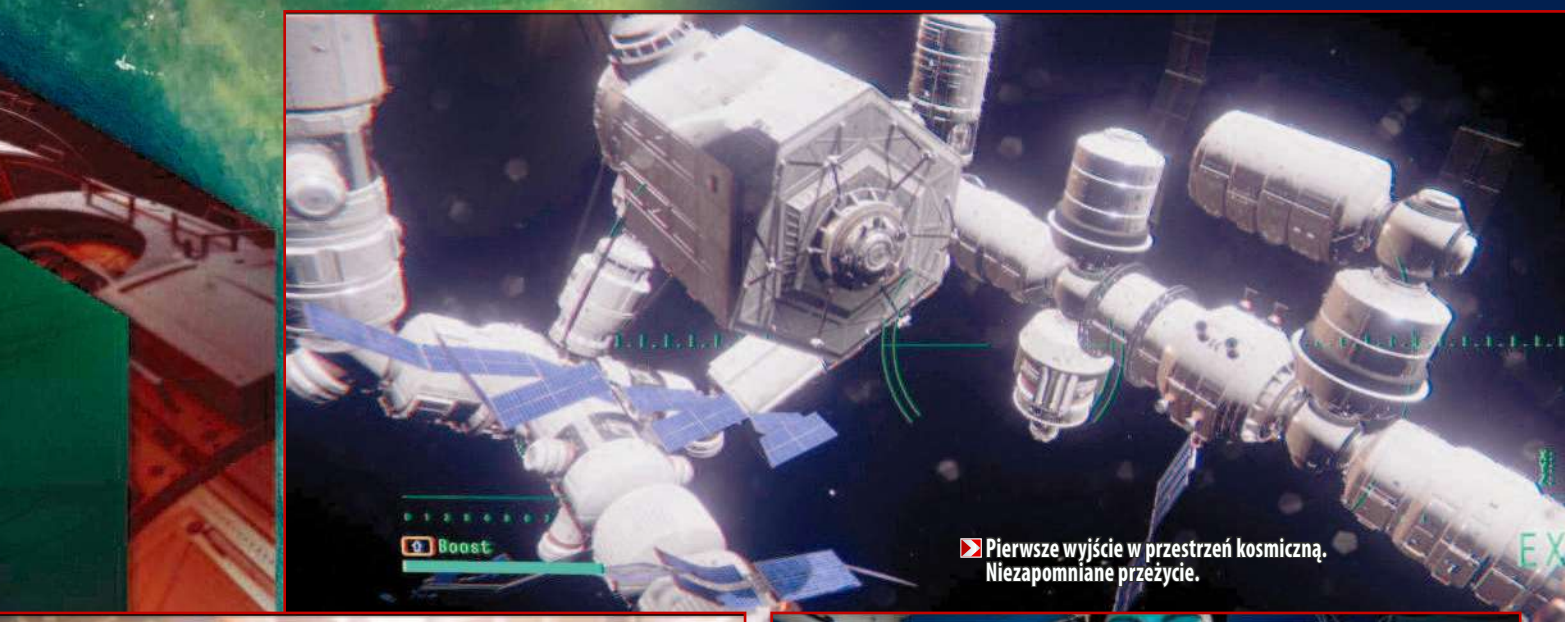
Rasowy kosmiczny thriller, który śledziłem z wypiekami na twarzy.

Houston, mamy problem

Observation jest przystępniejsze oraz – co w sumie bardziej istotne – nieporównywalnie bardziej klimatyczne. Tu bowiem **przejmujemy kontrolę nad SAM-em, sztuczną inteligencją, która zarządza dryfującą 410 km nad błękitną planetą stacją kosmiczną**. Na jej pokładzie doszło do tajemniczego incydentu, w wyniku którego obiekt zszedł z planowanego kursu, lądując ostatecznie na orbicie... Nie, nie powiem, nie zrobię wam tego. Ja zbierałem szczękę z podłogi.

Z uwagi na specyficzne założenia i pomysł leżący u podstaw, rozgrywka jest dość nietypowa i w dużym stopniu ograniczona. Klaustrofobiczne pokłady stacji oglądamy okiem statycznych kamer, choć z czasem zyskujemy też kontrolę nad mobilnym robotem, dzięki któremu możemy zajrzeć w każdy kąt (lojalnie uprzedzam – do nawigacji latającą sferą trzeba się przyzwyczaić, bo w ciasnych, bliźniaczo podobnych przestrzeniach bardzo łatwo stracić orientację).

Bohaterką pierwszego planu i zarazem bazą informacji jest dr Emma Fisher. Kobieta budzi się mocno zdezorientowana, nie wie, co było przyczyną awarii stacji (może kolizja, ale pewności nie ma) i gdzie wcięło resztę załogi. Jak na naukowca przystało, nie traci jednak zimnej krwi. Zgłasza awarię do Houston, po czym resetuje sztuczną inteligencję. Czyli nas. Od tej pory stanowimy nierozerwalny duet. Mając dostęp do narzędzi, sensorów, wszelkich systemów stacji i wgląd do wszystkich pomieszczeń, wykonujemy polecenia pani doktor, która staje się naszym przewodnikiem w tym skomplikowanym mikroświecie. Tu trzeba udzielić autoryzacji bądź zeskanować dane z laptopa, tam sprawdzić, czy ciśnienie jest odpowiednie, i odbezpieczyć śluzy specjalnym kodem. Diagnozujemy rdzenie pamięci, szacując poziom strat, następnie pomagamy w gaszeniu pożaru, by chwilę później odciąć uszkodzony moduł. I tak dalej.



Pierwsze wyjście w przestrzeń kosmiczną. Niezapomniane przeżycie.

Na każdym kroku towarzyszą nam rozmaite minigierki.

Bohaterka naszej opowieści. Nie mamy na nią bezpośredniego wpływu, ale pomagamy jej przeżyć.

My God, it's full of stars!

Co ważne, niemal przez cały czas mamy werbalny kontakt z dr Emmą, mogąc poinformować ją o każdym odkryciu czy progresie zimnym robocim głosem. Potęguje to i tak niesamowity klimat całej historii. Ta swoją drogą ma drugie dno; nie jest jedynie prostą opowieścią o awarii w odosobnionym miejscu, gdzie skazani jesteśmy wyłącznie na siebie. To rasowy kosmiczny thriller, który śledziłem z wypiekami na twarzy jak najlepsze gatunkowe kino. By zbyt wiele nie zdradzać, powiem tylko, że **bezosobowy SAM momentami zaczynał przypominać HAL-a 9000 z „2001: Odysei kosmicznej"**. Ciary gwarantowane.

Rozgrywka może wydać się skomplikowana, jednak dzięki jasnym instrukcjom i ograniczonym opcjom interakcji Observation okazuje się grą mocno intuicyjną. Nie da się tu zbyt wiele zepsuć, bo choć gra zasypuje nas gradem informacji i mnóstwo tu skomplikowanych wykresów, planów i paneli, duża część tego wszystkiego jest jedynie dekoracją, mającą za zadanie uwiarygodnić świat przedstawiony. My z kolei mamy wąskie pole manewru, otrzymując na ogół dostęp do tych systemów, które w danym momencie są potrzebne, by pchnąć scenariusz do przodu.

Owszem, trzeba trochę czasu, by przyzwyczaić się do klawiszologii (nietypowy bohater, to i nietuzinkowe sterowanie), a w pewnych momentach jesteśmy zmuszeni działać pod presją czasu, ale w razie skuchy na ogół jedyne, co nam grozi, to reprymenda ze strony Emmy i powtórzenie zadania. Często też trzeba zaliczyć niezbyt wyszukaną sekwencję zręcznościową; rozmaite minigierki pojawiają się na każdym kroku, ale zostały tak sprytnie zaszyte w bebechach scenariusza, że nigdy nie wydają się wciśnięte na siłę. Barierę może stanowić jedynie język, bo tekstu tu sporo, a polskiej wersji darmo szukać.

My mind is going. I can feel it

Niesamowite wrażenia z rozgrywki potęgują bodźce wizualne. Środowisko wygląda niczym plan zdjęciowy hollywoodzkiego blockbustera; ograniczoną przestrzeń wykorzystano w każdym calu, do obrazu co chwilę wkradają się rozmaite szumy i zniekształcenia, a specjalny filtr zgrabnie udaje widok z kamer przemysłowych. Doskonałym uzupełnieniem jest również dźwięk. Ścieżka jest bardzo subtelna, ale wyrazista, stara się nie dominować, ale jest nieustannie obecna, podkreślając z drugiego planu, w jak nieciekawym położeniu znalazła się nasza bohaterka.

Observation to gra głównie z definicji. **Dzieło ekipy No Code znacznie łatwiej postrzegać jako prawdziwie filmowe doświadczenie, trzymające w niepewności przez kilka przerażająco długich godzin**, w trakcie których między graczem a dr Emmą rodzi się realna, emocjonalna więź. To swoisty paradoks, skoro ona jest jedynie zlepkiem polygonów, ty z kolei, człowiek z krwi i kości, wcielasz się w bezduszną maszynę, postrzegającą rzeczywistość w zero-jedynkowych kategoriach. Tylko czy aby na pewno tak jest? |CDA|

Obcy: Obserwacja

Co łączy Obcego: Izolację z Observation? Nieustanne uczucie niepewności? Na pewno. Klaustrofobiczne przestrzenie? Również. Filtry graficzne imitujące zapis z nagrań VHS? Jak najbardziej. Okazuje się jednak, że to nie wszystko. Do prac nad nową grą No Code zaangażowano wiele nazwisk z listy płac Obcego. Jack Perry oraz Ranulf Busby podpisali się pod projektami postaci w obu tytułach, a Stefano Tsai, który w dużym stopniu odpowiadał za wygląd Sevastopola, zaprojektował niemal każdy cal przestrzeni na stacji Observation. Mało? W dr Emmę wcieliła się Kezia Burrows (wcześniej wystąpiła jako Amanda Ripley), z kolei SAM przemówił głosem Anthony'ego Howella (Christopher Samuels z Obcego).

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

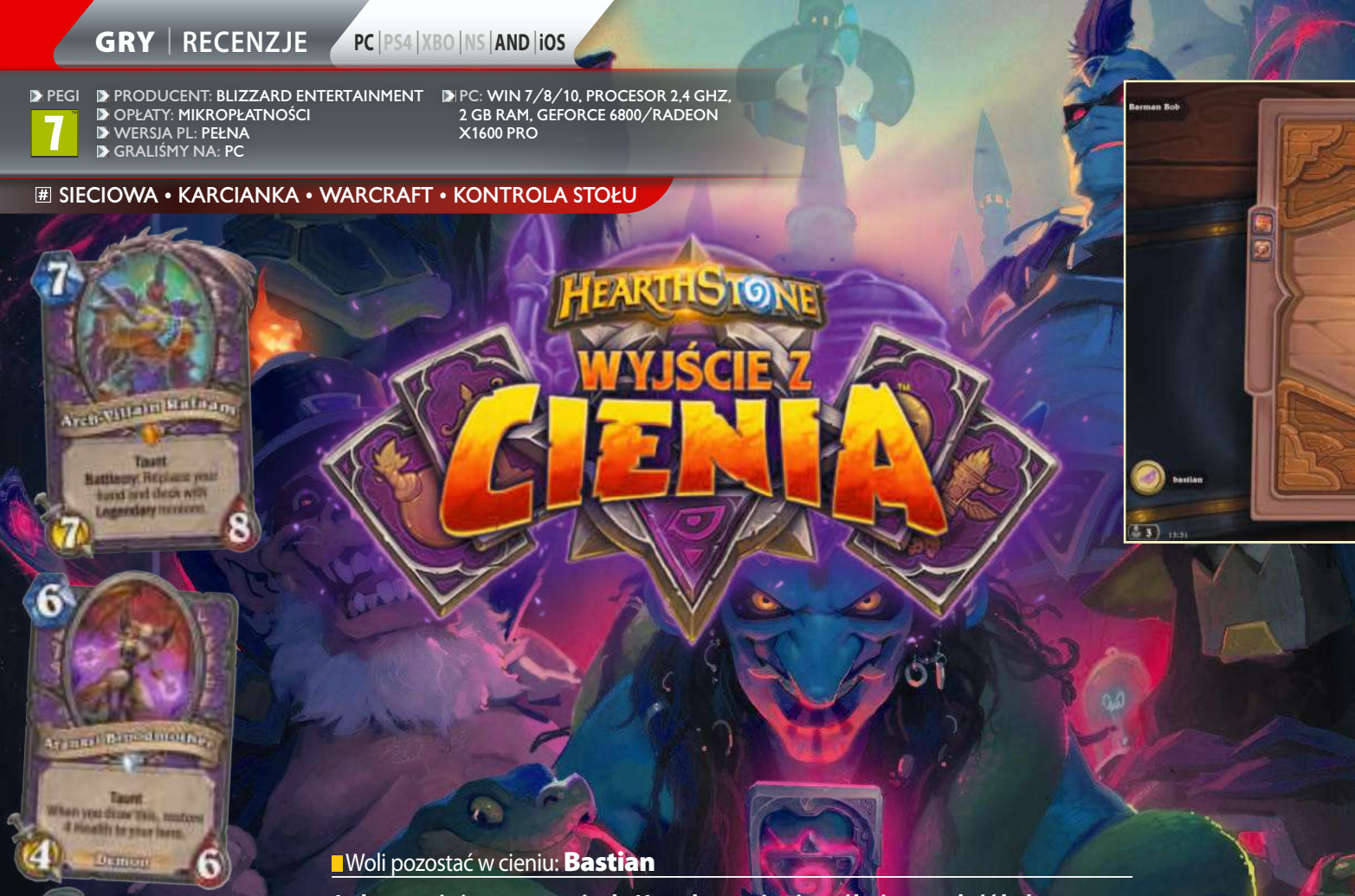
- + fantastycznie prowadzona historia
- + klimat niepewności i zagubienia
- + sprawia wrażenie skomplikowanej, a okazuje się bardzo intuicyjna
- + klaustrofobiczna i bardzo dobrze zaprojektowana przestrzeń stacji
- + świetnie wygląda i fenomenalnie brzmi
- + jedyna okazja, by poczuć się niczym HAL 9000
- − kilka mniej intuicyjnych zagwozdek
- − nawigacja latającą sferą bywa dezorientująca

PEGI 7

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
OPŁATY: MIKROPŁATNOŚCI
WERSJA PL: PEŁNA
GRALIŚMY NA: PC

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 6800/RADEON X1600 PRO

SIECIOWA • KARCIANKA • WARCRAFT • KONTROLA STOŁU



Woli pozostać w cieniu: **Bastian**

Jedenaste już rozszerzenie do Hearthstone'a nie próbuje wynaleźć koła na nowo – rewolucyjnych rozwiązań jest tu tyle, co kot napłakał. Jako całość spodoba się jednak graczom, którzy upodobali sobie pieczołowite knucie intrygi za pomocą kart na stole – Wyjście z cienia to raj dla control i tempo decków.

Nowy dodatek mocno stawia na fabułę – to właśnie ona gra tu pierwsze skrzypce. Najwięksi złoczyńcy z poprzednich znanych graczom dodatków połączyli siły i organizują się w złowieszczą Ligę Z.Ł.A. pod wodzą Rafaama, głównego niemilca z wcześniejszego dodatku – Ligi Odkrywców. Przygody tych złych poznajemy przede wszystkim w rozbudowanej kampanii dla jednego gracza, udostępnionej dopiero w połowie maja (stąd też publikujemy recenzję miesiąc po premierze rozszerzenia). Knowania Ligi rozpoczynają też Rok Smoka, kolejny rozdział hearthstone'owej sagi, gdzie żegnamy się z kartami Podróży do wnętrza Un'Goro, Rycerzy Mroźnego Tronu oraz Koboldów i katakumb oraz kilkoma kartonikami z trybu standardowego. Miłym akcentem na premierę jest też oddanie w ręce graczy za darmo całkiem mocnej karty legendarnej – Arcymaga Vargotha.

Ale to już było?

Ogrywając dodatek, **miałem cały czas nieprzyjemne wrażenie, że gdzieś już to wcześniej na hearthstone'owych stołach widziałem**. Rozszerzenie, prócz wprowadzenia 135 świeżych kart, oferuje nowe sposoby na rozgrywanie partii, lecz tym razem w żadnym wypadku nie można ich nazwać rewolucyjnymi. Ot, nowi stronnicy, sługusy, to po prostu tanie karty z unikalnym okrzykiem bojowym, a słowo kluczowe Dwuczar, które pozwala rzucić dane zaklęcie dwa razy, bardzo przypomina obecne już w grze Echo (kartę z takim modyfikatorem można było rzucać tyle razy, na ile pozwalały nam wolne punkty many). **Jedyną godną uwagi nowością wydają się karty intrygi**, które trzymane w ręku rosną w siłę co turę, ale jak już wspomniałem – podobne rozwiązania widywaliśmy już wcześniej, a i nie brzmią one w żaden sposób ekscytująco.

I wróciło jeszcze

Konstruując i przeglądając gotowe decki, szybko można dojść do wniosku, że to dodatek wprost stworzony dla talii nastawionych na kontrolę stołu; rzucamy kilka tanich kart, wzmacniamy je silnymi Dwuczarami, kontrujemy zagrywki przeciwnika i pozbywamy się jego stronników, dorzucamy kilku sługusów więcej, odpalamy następnie kartę intrygi, by w dziewiątej-dziesiątej turze rozgromić go armadą mocarnych już-nie-sługusów. Gra zestawami Wyjścia z cienia jest więc bardzo zachowawcza (żeby nie powiedzieć: miejscami nudna) na tle granych wciąż kreatywnych decków z Hukatomby czy Rozróby. Na pewno znajdą się fani takich rozwiązań, ale mnie granie Druidem opartym na przyzywaniu drzewców mocno na początku zmęczyło, a ukojenie znalazłem dopiero w talii Maga – mocno związanej z losowością, niestety – gdy do walki zaprzągłem potężne Dwuczary i stronników wzmacniających zaklęcia.

„Kruci, ile jedzenia!"

Nuda bijąca z nowych kart rekompensowana jest jednak przez tryb dla jednego gracza – Dalarańską robotę. **Twórcy zarzekali się, że to ma być największa przygoda ze wszystkich, jakie stworzyli... i, kurka wodna, nie rzucali słów na wiatr!** To kompletne przeciwieństwo skądinąd nudnawych kart Wyjścia z cienia. Gracz do wyboru ma pięć rozdziałów (na początku udostępniony jest jeden, za każde kolejne trzeba płacić dostępną w grze walutą),

Odwiedzanie karczmarza między kolejnymi bitkami Dalarańskiej roboty może w znaczny sposób zwiększyć szansę na nasze wygranko.

Token druid, czyli talia oparta na przyzywaniu drzewców i wzmacnianiu stronników potężnymi buffami, jest bardzo tania i... naprawdę nudna.

Genialna przygoda dla jednego gracza i silne uczucie déjà vu.

gdzie w ośmiu partiach musi rozgromić dobieranych losowo przeciwników z arcyciekawymi zdolnościami pasywnymi. Jeden będzie żonglował totemami, drugi wymieni się z nami kartami co turę, a jeszcze inny pożyczy stronników z naszej talii. By radzić sobie z obrońcami Dalaranu, do dyspozycji otrzymujemy unikalnych bohaterów (a w zasadzie: złoczyńców, w końcu gramy tymi złymi!), którym talię rozbudowujemy w miarę pokonywania kolejnych przeciwników. A rozbudować ją możemy na niesamowicie kreatywne sposoby i zaręczam, że nigdy nie uda się wam stworzyć identycznych zestawów. Co kilka rozgrywek odwiedzamy też karczmarza, który pozwoli nam pozbyć się niechcianych kart, wzmocnić obecne czy zrekrutować nowych stronników.

Za wygrane partie otrzymujemy jednorazowo zestaw pakietów najnowszych kart, a po spełnieniu pewnych warunków możliwość zagrania z nowymi startowymi taliami i mocną pasywną dla danego bohatera. To, jak dużo roboty przewidziano dla gracza w Dalarańskiej robocie, przyprawia o zawrót głowy – a na otwarcie czekają jeszcze przecież kolejne dzielnice Dalaranu. Ja tam jestem zachwycony.

Ostatecznie przygoda dla jednego gracza daje mi o wiele więcej radości niż wszystkie karty Wyjścia z cienia razem wzięte – w nich brakuje mi przede wszystkim jakiejś magii, pierwiastka generującego dodatkowe emocje za pomocą niesamowitych kombinacji czy rozwiązań na stole. Jeśli wyłączymy z równania przygodę, to otrzymamy po prostu solidne rozszerzenie – nie zaskakuje w żaden sposób, ale też nie zawodzi w kwestii balansu czy złożoności rozgrywki. Nowe kartoniki zresztą świetnie współpracują z tymi z poprzednich dodatków. Szkoda tylko, że podczas gry miałem wrażenie, że twórcy całą kreatywną moc wpakowali w przygodę, która to zresztą podbija ostateczną ocenę o jedno oczko. Jeśli jednak zerknie się na zeszłoroczną Hukatombę, mój osobisty wzór idealnego hearhstone'owego dodatku, to niestety krok w tył. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

- + nowe karty trzymają poziom
- + nowy rozdział: Rok Smoka
- + darmowa legendarna karta
- + fenomenalna nowa przygoda
- + raj dla tempo i control decków
- + muzyka z przygody – miód!

- – jakoś mało nowości w tych nowościach
- – silne uczucie déjà vu

PEGI ?

PRODUCENT: ROBOTALITY
CENA: 58 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7 (64-BIT), PROCESOR DWURDZENIOWY 2 GHZ, 8 GB RAM, INTEL HD 4000

TAKTYCZNA • ROGUELIKE • INDIANA JONES

PATHWAY

Odkopuje swoją starą recenzję: **enki**

Ciekawa gra turowo-taktyczna z zespołem hożych śmiałków w roli głównej jest zawsze mile widziana w moim domu. Nie inaczej było z Halfwayem... Przepraszam, Pathwayem.

Perspektywa czasem utrudnia odnajdywanie osłon i przejść.

Blisko pięć lat temu, kiedy jeszcze w CD-Action zdarzały się recenzje na pół strony (zauważyliście tę zmianę?), zetknąłem się z debiutem studia Robotality o tytule Halfway. Gra, całkowicie przeciętna zresztą, z jakiegoś powodu zapadła mi w pamięć dużo silniej niż dziesiątki innych produkcji podobnego kalibru – być może chodziło o ambitne połączenie gry taktycznej z pixel artem, być może o to, że bardzo chciałem wówczas, by była lepsza, niż naprawdę była. Tym chętniej zatem dałem się zabrać przez developerów w nową podróż, do Afryki, gdzie wzorem opowieści o znanym poszukiwaczu skarbów naziści i kultyści prześcigają się w próbach ożywienia starożytnych bóstw.

Nie ma paliwa na pustyni

Rzecz ma posmak rogalika, aczkolwiek niekoniecznie świeżo wypieczonego. Każda z sześciu minikampanii **rzuca nas na skrawek mapy Czarnego Kontynentu albo Bliskiego Wschodu i każe przystanek po przystanku przemieszczać się terenówką do celu**. Sami sobie wybieramy właściwą spośród wielu ścieżek, zwykle nie wiedząc, co nas za chwilę czeka. Czasem jest to zmasakrowany obóz Niemców, czasem jeszcze niezmasakrowany obóz Niemców, czasem studnia, wioska, handlarz, świątynia pełna zombie czy szansa dokooptowania sobie dodatkowego uczestnika wyprawy.

Misje zaczynamy z dwojgiem wyselekcjonowanych przez siebie poszukiwaczy, ale dżip ma cztery miejsca, więc warto szukać okazji do powiększenia grona bohaterów. Zwłaszcza że każdy ma własną specjalizację i przy niektórych wydarzeniach losowych potrafi się przydać bardziej niż inni. Inną rzeczą, którą pojazd „ma", jest bak – szczuplejący przy każdym kolejnym etapie podróży, ale to w zasadzie wszystko, o co trzeba się martwić poza skutecznym rozgrywaniem taktycznych potyczek.

Płytkie wykopki

Te ostatnie wieją gatunkowym standardem i podobnie jak Halfway cztery i pół roku temu – nie wnoszą nic ciekawego. **Starcia są szybkie, kilkuminutowe, ale tym samym powtarzalne**, bo też im dalej w las (czy raczej w piach), tym przeciwnicy... pozostają w zasadzie tacy sami. Z tą różnicą, że zamiast do zombie czy Niemca w hełmie strzelamy do posiadających nieco więcej życia zombie II i Niemca w hełmie II. Powtarzalność czułem już zatem w ramach każdej kampanijki z osobna (jest ich sześć), co odstręczało mnie od tego, by rozgrywać je jeszcze raz. Winne były zresztą też ich scenariusze, a raczej rozczarowujące finały, które raz po raz próbowały mnie przekonać o tym, jak bardzo to wszystko jest po nic. Lekkość i przystępność – której Pathwayowi nie mogę odmówić – to za mało.

Gra mimo wszystko wciąż się broni. W swoim arsenale ma **niesamowity, pełny detali i fantastycznych efektów oświetleniowych pixel art** (kampanie można rozgrywać w trzech różnych porach doby), na który mógłbym patrzeć godzinami. Rozgrywce towarzyszy również świetna, klimatyczna muzyka Gavina Harrisona, od pierwszych nut zanurzająca gracza w przygodzie, w której w każdej chwili zza rogu może wyskoczyć pikselowy Harrison Ford w kapeluszu. Swoje robi również system rozwoju i doświadczenia, które postacie przenoszą z misji na misję. W ogólnym rozrachunku jednak za dużo tu uproszczeń i ścieżek na skróty – podobnie jak lata temu przy Halfway, z którego recenzji zrzynam niniejszym do metryczki plusy i minusy.

|CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ niczego sobie taktyczna turówka...
+ ...okraszona całkiem smaczną zupą z pikseli

– niezbyt głęboka rozgrywka
– fabuła jest do bani

Starożytny olej napędowy też się nada!

POZNAJ TAJEMNICE ZALANEGO MIASTA W GRZE INSPIROWANEJ DZIEŁEM MISTRZA HORRORU H.P. LOVECRAFTA

THE SINKING CITY

PREMIERA
27.06.2019

WERSJA DAY ONE EDITION ZAWIERA

Pakiet Detektywa + Mapę Oakmont

18 www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
cdp

© 2019 Studio deweloperskie Frogwares oraz wydawca Bigben Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone

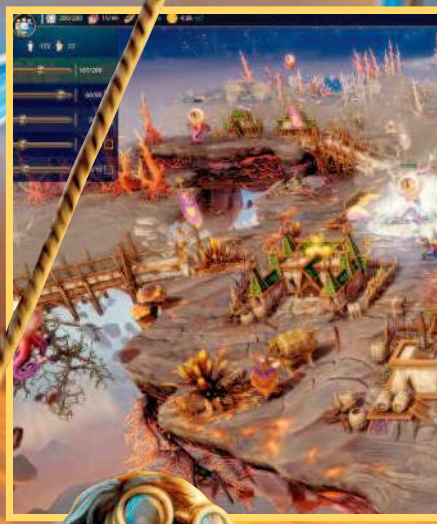
cdp frogwares bigben

PEGI ?

PRODUCENT: STAR DRIFTERS
CENA: 99 ZŁ
WERSJA PL: DUBBING I NAPISY
MULTI: DO 6 GRACZY

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3 3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 770/ RADEON HD 7970

RTS • 4X • FANTASY



Bawi się w pontifeksa : **Mac Abra**

Bywa, że gdy po latach patrzy się na swoje debiutanckie dzieło, człek czerwienieje ze wstydu i mamrocze coś w rodzaju „no wiecie... byłem młody i głupi, więc arogancko uznałem, że to dla mnie bułka z masłem...". Niefajne uczucie, wiem z doświadczenia. Ale studiu Star Drifters będzie to oszczędzone, bo jego pierwsza gra to produkt przemyślany, dopracowany i w efekcie udany.

DRIFTLAND
THE MAGIC REVIVAL

Przyznaję – do zagrania w Driftland skłoniło mnie poczucie obowiązku. Ot, szukając czegoś świeżego do recenzji, natrafiłem na Steamie na ten tytuł. Opis, screeny i zwiastun wyglądały zachęcająco, podobnie jak opinie nabywców, że to „**coś pomiędzy Warcraftem i Majesty, z domieszką Settlersów**".

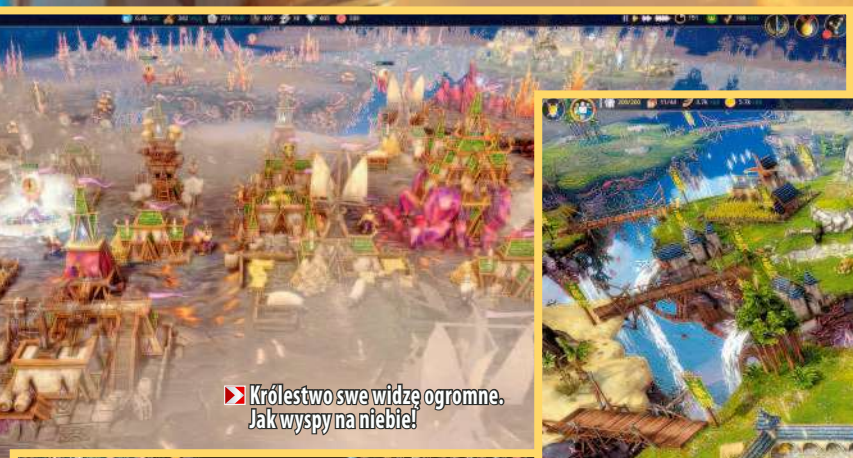
Divisa est Terra

Gdybym był Juliuszem Cezarem, rzekłbym „veni, lusi, lectus" – przyszedłem, zagrałem, ukończyłem. Ale że nie jestem, powiem: zainstalowałem, uruchomiłem, wsiąkłem(*). Uwielbiam takie tytuły, które z marszu pozytywnie zaskakują, dają po głowie i przymuszają do grania. Gry nieudające lepszych, niż są; nie za skomplikowane, lecz nie prostackie; dopracowane, ale nie „przerzeźbione"; opakowane w ładną grafikę i muzykę; z rozgrywką, która zmusza do wysiłku, lecz nie jest adresowana do hardkorów. Driftland spełnia te wszystkie warunki.

O fabule nie będę za dużo się rozpisywał, bo jest dość sztampowa. Oto mieliśmy krainę fantasy zamieszkaną przez cztery nacje, te skoczyły sobie do oczu i doprowadziły do apokalipsy. W efekcie ich świat został roztrzaskany na dryfujące po niebie szczątki, zasiedlone przez tych, którym udało się przetrwać. Zadaniem gracza jest ponowne scalenie tego świata. I to w sposób dosłowny – należy łączyć owe wyspy za pomocą mostów.

Ściągaj, łącz i niszcz

To brzmi prosto, ale w praktyce sporo się przy tym napocicie, gwarantuję. Dlaczego? Bo wysepki należy najpierw do siebie przyciągnąć na odpowiedni dystans, co wcale nie jest proste. A do tego istotne jest, jak je łączymy, bo np. im dalej dany teren znajduje się od tego „bazowego", tym wyższy jest koszt utrzymywania wszelkich struktur na nim. Co więcej, w wielu misjach musimy nasze niebiańskie imperium przemieszczać po mapie, by dotrzeć do wyznaczonego miejsca, a problem w tym, że możemy poruszać tylko izolowanymi od innych wyspami. Co oznacza, że regularnie będziemy owe mosty niszczyć, by przesunąć jedną z nich w inne miejsce. Ale uwaga: po odłączeniu tracimy (do czasu ponownego „zmostowania") wszelkie bonusy (surowce, żywność, żołnierzy) płynące



Królestwo swe widzę ogromne. Jak wyspy na niebie!

Pustynne wyspy to często bogate złoża surowców. Eksplorujcie je koniecznie.

The most beautiful drewniany most. Ale są też kamienne.

z danego terenu. Każdą taką operację należy zatem starannie przemyśleć.

...oraz eksploruj i zdobywaj!

Eksploracji dokonujemy za pomocą bohaterów, których możemy rekrutować i upgrade'ować. Są obdarzeni autonomią, rola gracza polega nie na manualnym sterowaniu każdym z nich, lecz na wyznaczaniu im zadań za pomogą flag (kłania się Majesty). Stawiamy w wybranym miejscu odpowiedni znacznik (eksploracja, zwiad geologiczny, atak itd.) i czekamy, aż któryś z herosów raczy się tym zająć. Możemy wszelako ustalać priorytet owych zadań, wskazując te zlecenia, które naszym zdaniem należy wykonać w pierwszej kolejności – choć to kosztuje.

Boli mnie troszkę, że nie możemy sami ustalać składu oddziałów wysyłanych do walki, a w jej trakcie **nie mamy żadnej kontroli nad jednostkami, przez co nie za bardzo można się tu wykazać zdolnościami taktycznymi**. Co najwyżej trzymamy kciuki za naszych i sterującą nimi AI, której czasem zdarza się robić rzeczy zgoła dziwne. No dobra, możemy wtedy atakować wroga rozmaitymi czarami z czterech dostępnych szkół magii i leczyć swoich. (Choć magia ma tu też rozmaite inne, nie tylko stricte bojowe, zastosowania). Na spenetrowanych/zdobytych terenach musimy wznosić i ulepszać rozmaite struktury (multum ich!), wydobywać zylion różnych surowców, produkować żywność oraz walczyć tak z „lokalsami" (enty, smoki itp.), jak i pozostałymi frakcjami.

Frakcje i akcje

Tych, nawiasem mówiąc, mamy cztery: ludzie, krasnoludy i dwa rodzaje elfów. Nie możemy jednak ich sobie wybierać, bo fabuła kampanii narzuca nam kolejność, w jakiej będziemy nimi kierować(**). Zaczynamy od ludzi, i jest to jednocześnie rodzaj inteligentnie pomyślanego samouczka, bo kolejne zadania gładko wprowadzają nas w dość złożoną mechanikę rozgrywki. Każda kampania to 5-6 zadań, co oznacza, że w sumie spędzimy przy tym trybie jakieś 25-30 godzin. Przynajmniej w momencie, gdy będą dostępne wszystkie frakcje, bo kiedy Driftland trafił do sprzedaży, ostatnia kampania (dzikie elfy) nie była jeszcze zaimplementowana – ale gdy czytacie te słowa, powinna być już dostępna. Każda z ras ma, rzecz jasna, swoje unikalne zdolności (np. krasnoludy budują machiny latające, ciemne elfy mogą magicznie wydzierać z wysp surowce, nie bawiąc się w stawianie kopalni, hut itd.). Ale po jakimś czasie widać, że są to różnice raczej kosmetyczne i przydałoby się ciut bardziej owe nacje zróżnicować.

To naprawdę udany debiut.

Poprawa o oprawie

Co tu dużo gadać – gra wygląda i brzmi bardzo ładnie. Lecz co nam po efektownym opakowaniu, kryjącym mizerną zawartość... Uspokajam – **przemyślana i złożona mechanika rozgrywki jest atutem Driftlandu**. Jestem pod wrażeniem, jak pięknie tu się wszystko zazębia i „trybi". Strasznie podoba mi się system obsługi – menu jest tak intuicyjne, że aż radość bierze, a przejście z gry do mapy taktycznej, gdzie widać jak na dłoni złoża surowców, nasze struktury, wojska itd., to jeden ruch palca na rolce myszy. Widać, że ktoś się nad tym solidnie napracował i przetestował w praktyce. **Rozgrywka wciąga** (pomimo dość nierównego poziomu trudności kolejnych misji), a oprócz kampanii można też pograć w multi (do sześciu graczy naraz) i misje skirmishowe na losowo generowanych mapach, gdzie możemy sobie zdefiniować praktycznie wszystko – od rodzaju terenu i jego rozmiaru po rozmaite warunki zwycięstwa.

Naturalnie nie jest to produkt bez wad i niedoróbek. Wspomniałem już o dość banalnej fabule, która nie budzi większych emocji, **niewielkim zróżnicowaniu frakcji oraz zbyt małej kontroli nad walką**. Cutscenki zrobione są w formie symbolicznie animowanych dwuwymiarowych scen. Niektóre misje są dość nużące (żmudne przeszukiwanie mapy, by odnaleźć konkretną postać). Trafiają się też rozmaite „choroby wieku dziecięcego", które zapewne zostaną usunięte kolejnymi patchami, bo twórcy szybko reagują na zgłaszane usterki. Np. czasem z niejasnych powodów nie mogłem wyburzyć mostu mimo wielokrotnie wydanego polecenia jego destrukcji. (Ale że można je zniszczyć atakami własnych jednostek, to problem nie był dokuczliwy, a co najwyżej upierdliwy). To już jednak takie czepianie się na siłę. Bo generalnie **Driftland to co najmniej dobra gra**. Jeśli jesteście fanami klasycznych RTS-ów, nie przegapcie tego! |CDA|

STAR DRIFTERS

STAR DRIFTERS

Niezależny warszawski developer założony w 2014 roku przez dwóch weteranów branży: Michała Sokolskiego i Krzysztofa Jakubowskiego, którzy już w latach 90. XX wieku stworzyli studio Tatanka. Maczali też palce w takich tytułach jak Lords of the Fallen, Alien Rage czy Sniper Ghost Warrior. Driftland zatem jest debiutem studia, a nie samych twórców.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- + oprawa audiowizualna
- + dopracowana i przemyślana
- + intuicyjne sterowanie
- + kilka fajnych pomysłów
- + wciąga!
- − raczej sztampowa fabuła
- − niezbyt zróżnicowane frakcje
- − praktycznie zerowa kontrola nad przebiegiem walk
- − kilka „chorób wieku dziecięcego"

(*) Po łacinie to na pewno brzmiałoby efektowniej, bo przecież „quidquid Latine dictum sit, altum videtur". Dixi!
(**) W momencie, gdy grałem, ale to ma się zmienić i graczom już wkrótce dany będzie wybór „startowej" rasy.

PEGI ?

PRODUCENT: DAPPER PENGUIN
CENA: 108 ZŁ
MULTI: BRAK
WERSJA PL: BRAK

PC: WIN 7/8/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO 3 GHZ/AMD ATHLON 64 X2 6400+, 3,2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 600/ RADEON HD 5000

EKONOMICZNA • LOGISTYKA

RISE OF INDUSTRY

Fajerwerki znaczą kolejne potrzeby do zaspokojenia przez naszą przemysłową machinę.

Opiera się czarowi: **enki**

Na metaforę tej gry znakomicie pasuje jej samouczek: ma 53 kroki, w których oddaje niespotykaną głębię rozgrywki, ale jednocześnie wciąż wydaje się płytki i niedopracowany.

Rozbudowa farm i pastwisk wokół miasteczka daje dużo satysfakcji.

To nie jest kolejny Transport/Railroad Tycoon. I dobrze, bo niejeden pokazał, że wałkowanie tego samego tematu wcale nie musi wiązać się z rozwojem mechanizmów rozgrywki. I o ile ciąganie asfaltu albo szyn wzdłuż mapy i puszczanie po nich kaszlących i sapiących maszyn potrafi bawić jak mało co, o tyle Dapper Penguin zorientowało swoją grę na wykorzystywanie mechanizmów popytu i podaży oraz kreowanie sprawnie działających łańcuchów produkcyjnych. I w dużej mierze zrobiło to porządnie, a pierwszym krokiem ku temu było nałożenie na zapędy gracza pewnych ograniczeń.

Buduj z głową

Mapa świata (udanie zresztą wykorzystującą sympatyczną stylistykę low poly) podzielona jest na kilka regionów – każdy z miasteczkiem w swoim centrum. Aby móc w nich cokolwiek przedsiębrać, najpierw należy kupić odpowiednią licencję, a najlepiej jeszcze zrobić to, zanim sprzątnie nam ją sprzed nosa konkurencja AI. Tylko pierwsze pozwolenie jest darmowe. Zmusza to do solidnego kombinowania od samego początku tak, aby jak najsprawniej wykorzystać dostępne surowce lub wytworzyć takie produkty, które da się sprzedać w mieście i wspomóc jego rozwój. Większość miejscowości ma na start dwa sklepy skupujące po niewielkich cenach proste produkty żywnościowe (z pól, plantacji czy sadów) i surowce przemysłowe (piasek, drewno, ropę, gaz itp.).

A że do „zasilenia" hodowli krów czy owiec potrzebne są jednocześnie woda i zboże, już na tym etapie formują się pewne zalążki łańcuchów produkcyjnych. Później, gdy zgłębimy nadzwyczaj liczną szkółkę drzewek technologicznych, zdarzy się nam poustawiać kopalnie węgla i żelaza, które dostarczą surowce do huty, która wytworzone blachy stalowe wyśle do innego zakładu, ten przerobi je na beczki, puszki lub stalowe ramy. Te ostatnie da radę ugnieść zresztą w jeszcze co innego – za każdym razem zyskując na wartości produktu, ale i generując kolejne koszty. A **można się babrać w jedzeniu, tekstyliach, petrochemii, alkoholach, zabawkach, meblach i czym tam jeszcze**. Co ważne, sam transport surowców odbywa się tu automatycznie, do gracza należy takie dobranie ilości przesyłanych i magazynowanych dóbr, by cała machina przemysłowa pracowała bez zgrzytów. I jest w tym sporo dobrej zabawy.

Rynek daje i rynek odbiera

Dobroć owej zabawy ma jednak swoje granice. Na przykład tam, gdzie chciałoby się wejść na teren przeciwnika i bezpośrednio z nim pokonkurować albo chociaż ubić z nim jakiś interes. Bo gdy wszystkie regiony będą pozajmowane, niektóre kluczowe surowce trzeba sprowadzać zza mapy – ze sporą marżą (tego zresztą tutorial nie uczy). I mowa tylko o trybie kariery, w którym po prostu dążymy do wyprodukowania wysokolevelowego wyrobu i zebrania po drodze jak największej liczby punktów. W potencjalnie ciekawszych scenariuszach (są tylko dwa) tej możliwości nie ma, a bez dostępu do rudy miedzi czy złóż ropy w jednym z nich nie da się w ogóle osiągnąć celu.

Wydaje się wręcz, że **za każdym świetnym pomysłem idzie tu jakiś całkowicie nietrafiony**. Z jednej strony mamy przejrzysty interfejs, w tym możliwość włączania przydatnych etykiet Altem oraz Tabem, a także widoku z lotu ptaka (F8). Z drugiej rynek działa tu tak, że przychody uzyskujemy tylko dwa razy w miesiącu – w połowie i ostatniego dnia. Jednocześnie opłata za funkcjonowanie budynków pobierana jest pierwszego dnia miesiąca, a koszty transportu naliczane na bieżąco. Tworzy to przedziwną sytuację, w której, nawet jeśli wszystko działa jak należy, przez większość czasu gra informuje nas, że tracimy pieniądze, część strat odbijamy piętnastego, potem znów jest gorzej i dopiero trzydziestego okazuje się, że jednak wypracowaliśmy zysk. A dzień później znów jesteśmy niby na minusie.

Gdyby nie te dziwne pomysły i niedoróbki, polecałbym Rise of Industry z głębi serca, bo były godziny, w których potrafiłem całkowicie zatracić się w rozgrywce. W tej chwili jednak lepiej poczekać na ewentualne kolejne łatki. |CDA|

RISE OF INDUSTRY

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ spora głębia rozgrywki
+ ciekawe ograniczenia, ale i duża swoboda wyboru
+ ładny, nietuzinkowy styl graficzny

– brak interakcji z oponentami
– tylko dwa scenariusze...
– ...i do tego słabe

PEGI ?

PRODUCENT: ARTIFEX MUNDI
CENA: 72 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC (WERSJE KONSOLOWE WKRÓTCE)
PC: POKOMUNIJNY

PRZYGODOWA • POINT'N'CLICK • KOMUNO, WRÓĆ!

IRONY CURTAIN
FROM MATRYOSHKA WITH LOVE

CD-ACTION POLECA

Plansze pęcznieją od detali, więc przyda się wnikliwe oko przy wyłapywaniu mniejszych przedmiotów lub ukrytych easter eggów.

Scenariusz na każdym kroku nabija się z rozmaitych absurdów, na przykład wyolbrzymionej biurokracji.

Za żelazną kurtynę zajrzał: **Eugeniusz Siekiera**

Nadeszła cicho, bez werbli, urzekła ręcznie rysowaną, pełną detali grafiką, zaskoczyła niebanalną tematyką, dobrze napisanymi dialogami i dużą dawką humoru. A do tego zrobili ją nasi!

Krajanie ze śląskiego studia Artifex Mundi kojarzyli mi się do tej pory głównie z prostymi klikadełkami spod szyldu hidden object. Owszem, były to gry ładne, ale pozbawione większej głębi. Zaskoczenie więc podwójne, bo oto udowodnili, że potrafią zrobić przygodówkę daleko bardziej złożoną. To point'n'click z krwi i kości, gdzie w kieszeniach grzechoczą stosy przedmiotów, ekrany pęcznieją od interaktywnych elementów, każda napotkana postać ma coś ciekawego (choć nie zawsze mądrego) do powiedzenia i na każdym kroku czeka nas mrowie mniej lub bardziej skomplikowanych łamigłówek.

Komunizm na wesoło

Wbrew temu, czego uczą doświadczenie i historia, **komunizm też może być zabawny**. Przynajmniej w mocno przejaskrawionym wydaniu, jak na przykład w komediach Stanisława Barei albo grze Irony Curtain: From Matryoshka with Love. Scenariusz cofa nas do czasów zimnej wojny. Bohaterem pierwszego planu jest niejaki Evan Kovolsky, mieszkający w Stanach dziennikarz, a zarazem oddany wyznawca idei komunizmu. Evan nawet nie śmie marzyć o wyprawie do położonego za żelazną kurtyną państwa Matryoshki, gdyż od lat nikt ze zgniłego Zachodu nie przekroczył granic tej komunistycznej mekki. Każdą wolną chwilę spędza więc na krzewieniu socjalistycznych komunałów za oceanem – czy to składając w domu Comiesięczny Dziennik Robotniczy, czy też wygłaszając odczyty na rozmaitych konferencjach.

Gdy na drugim planie pojawia się piękna major Orlova, sprawy przybierają niespodziewany obrót, a Evan zostaje wplątany w szpiegowską intrygę i ląduje w swym wyśnionym raju właśnie. Tam zaś – o zgrozo – nie wszystko okazuje się tak kolorowe, piękne i chwalebne, jak głosił do tej pory. I choć akcja gry ma miejsce w fikcyjnym państwie, nawet ślepy dostrzeże oczywiste podobieństwa do tego, co kiedyś nam serwowano.

Na przekór tematyce **ogromnym plusem tej historii jest humor**. Scenarzyści dowcipnie, ale i rozsądnie (nigdy nie przekraczając granic dobrego smaku) wyśmiewają rozmaite absurdy kojarzące się z krajami bloku wschodniego i ustrojem komunistycznym. Wszystko jest tu celowo przesadzone, wyolbrzymione lub przedstawione w krzywym zwierciadle i myślę, że każdy stary ramol, który jeszcze załapał się na schyłkowe lata jedynego słusznego ustroju (jak wyżej podpisany), znajdzie tu wiele powodów do szczerego śmiechu.

Piękny i dowcipny polski point'n'click.

Czerwony róg obfitości

Ekipa Artifex Mundi tym razem nie poszła na skróty. Gra nie tylko scenariuszem, ale i zagadkami stoi. Wyzwań dla umysłu jest mnóstwo – od łączenia przedmiotów, przez układanki, po proste sekwencje zręcznościowe. Większa część łamigłówek jest stosunkowo łatwa, więc rozwiązujemy je z marszu. Trafiają się też mniej intuicyjne zagwozdki, przy których można stracić więcej czasu, tu jednak w sukurs przychodzi pomysłowy system podpowiedzi. W wielu miejscach znajdziemy aparat telefoniczny; wystarczy wykręcić odpowiedni numer, by głos po drugiej stronie udzielił nam cennej wskazówki dotyczącej aktualnego problemu.

Do tego gra **wygląda prześlicznie** (styl graficzny przypomina Deponię, co jest oczywiście bardzo pozytywnym skojarzeniem), a wymagania ma tak śmiesznie niskie, że powinna odpalić na mikrofalówce (gdybyśmy je w Matryoshce mieli). **Jak na razie najzabawniejsza gra roku i jeden z najlepszych polskich point'n'clicków w historii.** Zróbcie sobie tę przyjemność i zagrajcie, towarzysze. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ komunizm w krzywym zwierciadle
+ multum dobrych zagadek, dowcipnych dialogów, wszystkiego
+ szczegółowa, ręcznie rysowana grafika
+ niskie wymagania sprzętowe
+ pomysłowy system podpowiedzi

– tak dobra polska przygodówka aż prosi się o rodzimy dubbing
– kilka mniej intuicyjnych zagadek

PEGI 18

PRODUCENT: TRITERNION
OPŁATA: JEDNORAZOWA 108 ZŁ (ZAKUP GRY)
WERSJA PL: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4670 3,4 GHZ LUB ODPOWIEDNIK AMD, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 680 LUB ODPOWIEDNIK AMD

SIECIOWA • ŚREDNIOWIECZE • WALKA • FPP • REALIZM

MORDHAU

Krzyczy na całą redakcję: **Allor_PL**

Przez pierwsze trzy tygodnie od premiery gra nie schodziła z pierwszego miejsca listy sprzedaży na Steamie (a potem ten numer poszedł do druku). Ale czy razem z krzyczącym na całą redakcję Allorem jest to wystarczający dowód na to, że warto chwycić miecz i ruszać w bój?

Najlepsza gra z walką średniowiecznym orężem.

Zacznijmy od tego, co to ten mordhau jest. Po polsku to „mordercze uderzenie". Na wypadek gdybyś (jeszcze) nie siedział w arkanach średniowiecznej szermierki lub nie przeszedł samouczka w Mordhau: w taki sposób określa się użycie miecza (długiego lub wielkiego) jako obuchowej broni drzewcowej. Że co? Ano to, że zamiast za rękojeść chwyta się miecz za ostrze, najlepiej przy jego końcu, a wroga uderza głownią lub jelcem – czyli jak młotem. Eee, po co? Bo jeśli ma na sobie ciężką zbroję, to uderzając normalnie, co najwyżej nabijesz mu małego guza. Jeśli jednak po ciosie „młotem" spadnie mu z głowy stalowa „czapka", reszta będzie już tylko formalnością.

A przynajmniej tak powinno być w teorii. Bo gdy po ukończeniu samouczka (niby nieobowiązkowy, ale bez niego nie poznasz teorii i nie poćwiczysz praktyki, co zdecydowanie utrudni grę; dodatkowo dostaje się za niego złote monety) ruszysz w swój pierwszy bój, szybko przekonasz się, że Mordhau (nie mylić z mordhau) to **jeden z tych tytułów, w których liczy się nie tylko ekwipunek i umiejętności, ale także szczęście**. I to, że masz na sobie ciężką zbroję, na plecach tarczę, a u pasa miecz, wcale nie oznacza, że możesz zignorować biegnącego na ciebie gościa w łachmanach. Nawet jeśli ten w rękach ma jedynie zardzewiałe widły (Geralt potwierdza...). Ba, możesz przegrać nawet gdy ten widły wyrzuci! I to w starcu jeden na jednego. A przecież często będziesz walczył w grupach – albo z grupami.

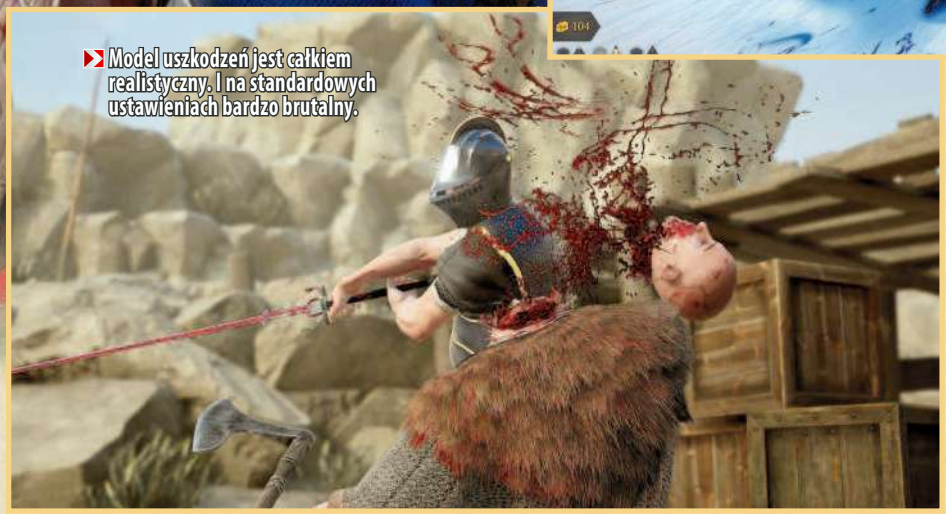
PUBG w Średniowieczu

Zanim do tego przejdziemy, najpierw – w końcu! – parę słów o tym, czym ten Mordhau (gra, znaczy się) jest. Po pierwsze to sieciowy tytuł FPP, w którym nacisk położony został na walkę. Mieczami, łukami, kuszami, toporami, widłami, balistami, a także rękoma i nogami... ba, są tu nawet pułapki na niedźwiedzie (na ludzi – a jakże – też działają, co się o tyle szczęśliwie składa, że niedźwiedzi akurat na polu walki brak), miotane ręcznie bomby ogniowe, kopie (takie drewniane, co to je się w ręku trzyma i jadąc konno, kłuje wrogów), a nawet patelnia i... lutnia. I nie, nie jest to żadna przenośnia: w Mordhau naprawdę można ruszyć do boju z lutnią lub patelnią, w każdym razie o ile wybierze się tryb, który na to pozwala.

Bo te są trzy: frontline, battle royale oraz horda. Początkowy ekwipunek można sobie wybrać w pierwszym. Co ważne, zależy to nie tylko od poziomu gracza, ale także odblokowanych przedmiotów. To między innymi dlatego **warto przejść samouczek – bo dostaje się za to górkę złota**. Poza jednorazową wypłatą na koniec szkolenia zdobywa się je, biorąc udział w bitwach. Wygranych, przegranych – najważniejsze, by dotrwać do samego końca. Bo nawet jeśli przez 99% starcia byłeś najlepszym z graczy, ale potem cię rozłączyło, nie dostaniesz ani monety.

Umiejętność walki jeden na jednego to podstawa, niezależnie od trybu.

Trybu hordy honorowo wygrać się nie da – przed taką kupą wrogów musisz uciekać.



Model uszkodzeń jest całkiem realistyczny. I na standardowych ustawieniach bardzo brutalny.

Wracając zaś do ekwipunku: można skorzystać z gotowych wzorców, w każdym razie tych, które zostały już odblokowane. Dostępna jest też opcja tworzenia własnych, obejmująca zarówno broń, jak i pancerz, a także zdolności specjalne. Co ważne, wszystko, co ma wpływ na siłę postaci, ma też przypisaną wartość punktową. Dzięki temu nie da się stworzyć postaci zbyt przegiętej... a w każdym razie nie jest to zbyt proste i wymaga kombinowania. Bo jeśli jesteś dobry, możesz startować, mając za pasem jedynie sztylet, resztę punktów wydając natomiast na zdolności i pancerz. I choć taka postać będzie na pierwszy rzut oka słaba, to broń można przecież podczas walki w prosty sposób zdobyć...

Od zera do zera

Na tym opiera się zresztą cały tryb battle royale. O tyle różniący się od pozostałych, że nie startujesz ani w samolocie, ani w autobusie – tylko na ziemi. I to już na docelowej mapie, a nie w jakimś obozie przejściowym. Rozgrzewkę można więc wykorzystać na szybkie poznanie mapy, które są zresztą także znacznie mniejsze niż u mniej średniowiecznej konkurencji. Na początek rzecz jasna masz do dyspozycji tylko własne pięści i łachmany. Resztę musisz sobie znaleźć, czy to w skrzyniach, czy to przy trupach. Jest o tyle fajnie, że nie obowiązują ograniczenia związane z poziomami, na które natkniesz się przy wyborze postaci, więc wszyscy mają dokładnie takie same szanse na zwycięstwo.

Problem może być tylko taki, że – jak to w battle royale bywa – walka jest w tym trybie zazwyczaj mało honorowa. Znaczy: nikt ci nie broni potykać się jeden na jednego, ale po co, skoro lepiej z kuszą czy łukiem poczekać, aż tacy pojedynkowicze się wykrwawią, a następnie zwycięzcy posłać bełta? Albo wpaść między nich konno? Albo rozdzielić ich (na cztery części) halabardą? Że to nie tak powinno wyglądać, bo kodeks, Bóg, honor i w ogóle? Pomijając bajki i legendy – **brak dedykowanego trybu, który można by porównać do turnieju**, to niestety niejedyna wada Mordhau. Są wprawdzie serwery, które według opisu mają temu służyć, ale nie ma jeszcze narzędzi, które by ułatwiły ich prowadzenie.

Hordą, mości panowie!

Pod tym względem najmniej kontrowersji budzi tryb hordy. Ot, z jednej strony są gracze, startujący od zera, a z drugiej: fale coraz to mocniejszych i liczniejszych wrogów. Brzmi to fajnie, problemem jest jednak bardzo duża śmiertelność. W Mordhau zabawa kończy się już po paru celnych ciosach. A że atakujący mają gdzieś zasady fair play (i jest ich więcej), to jedyną sensowną opcją jest obrona w jakichś wąskich przejściach, wewnątrz namiotu czy też – gdy już się dorobisz – na jakimś dachu, skąd można siać strzałami. Na dłuższą metę nie jest to jednak zbyt fascynujące, zwłaszcza gdy zginiesz, samemu nie zabiwszy za wielu wrogów – bo w takim przypadku, choć zostaniesz wskrzeszony na kolejną falę, nie będziesz miał za co ulepszyć ekwipunku... Niby i tak wystarczy, że dotrwasz do końca, ale choć złoto w takiej sytuacji dostaniesz, gdzie w tym przyjemność? »

Trudne początki

Choć Mordhau był dość długo dopieszczany pod okiem największych fanów, w momencie premiery nie obyło się bez problemów. O ile jeszcze kłopoty z niewystarczającą pojemnością serwerów można zrozumieć, bo sukces gry przerósł najśmielsze oczekiwania twórców, to problemy z dostaniem się do gry nie były niestety jedynymi. Przez kilka dni miałem na przykład tak, że w trakcie pierwszej bitwy zawsze byłem duchem, który mógł tylko patrzeć. Tempo wydawania łatek było jednak bardzo duże i po paru dniach mogłem już grać w miarę normalnie. A że dodatkowo – w ramach przeprosin – rozdano potem chętnym całkiem pokaźną górę złota... cóż, ja tam początki wspominam bardzo dobrze.

Ogniem i mieczem. A także łukiem, widłami, toporem lub maczugą – grunt, by zdobyć grunt.

MORDHAU

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- + świetny system walki
- + różnorodność broni
- + walka konno
- + machiny oblężnicze i umocnienia
- + realistyczny wygląd obrażeń
- + dobra optymalizacja
- + bardzo duże możliwości dostosowania postaci
- + brak mikrotransakcji i abonamentu
- − tylko cztery mapy
- − tylko trzy tryby gry (w tym dwa dobre)
- − potrafi być brutalna dla początkujących
- − jeśli nie grasz ze znajomymi, będzie ci trudniej, bo maczmejking kulejing

Ogniem i mieczem

Bo co by o Mordhau nie mówić, najwięcej frajdy sprawia tu właśnie walka. Jeśli wierzyć internetowym ekspertom od średniowiecznego fechtunku, nie jest wprawdzie tak realistyczna, jak w Kingdom Come: Deliverance, ale za to by zwyciężać, nie trzeba spędzić kilku godzin na samym treningu. Co nie znaczy, że jest prosta. Nawet jeśli chcielibyśmy się ograniczyć jedynie do mieczy (a w praktyce nie chcemy), to do wyboru są zarówno cięcia (z kilku kierunków), jak i pchnięcia, a do tego jeszcze finty (ataki pozorowane), bloki i kontry. Plus rozbrojenie, a także tarcze, wytrzymałość, obroty ciała, praca nogami, bezwładność i zasięg. Skomplikowane? Oj, tak. Jeśli zaczniesz się pojedynkować z weteranem, najpewniej nawet go nie draśniesz! Zwłaszcza gdy wybierzesz sobie jakiś wielki miecz, który może i fajnie wygląda, do tego dobrze się kojarzy, ale jest na tyle ciężki, że samo machanie nie wystarczy – potrzebna będzie jeszcze taktyka.

Boty są fajne

W każdym razie jeden – grający na lutni. A dokładniej: sprawiający, że twoja postać będzie grała na lutni dowolny utwór (choć im on prostszy, tym lepszy będzie efekt końcowy), który wskażesz botowi jako plik midi. Oczywiście żeby to zadziałało, musisz mieć lutnię. I być żywym. Czasami może być z tym problem, bo nie wszyscy gracze zostawiają pałętającego się po polu walki artystę przy życiu. Ale jeśli trafisz na honorowych wojów, efekt jest niesamowity! I jeszcze jedno: choć korzystanie z botów jest oficjalnie nielegalne i najpewniej skończy się banem, lute bot jest w porządku.

Wystarczy jednak wybrać coś szybszego, na przykład taki dostępny dla każdego sztylet, by przynajmniej część problemów zniknęła. Zwłaszcza jeśli do tego dobierzesz sobie na przykład bombę ogniową czy pułapkę na niedźwiedzie (po sztuce, ale w trybie linii frontu amunicję i przedmioty można bez większych problemów uzupełniać). Tak przy okazji: Mordhau **to jedna z niewielu gier, w których broń drzewcowa nie pełni jedynie funkcji ozdobnika**, tylko faktycznie nadaje się do walki. I w której dobry konny to jeździec apokalipsy, dziesiątkujący wrogów, którzy nieopatrznie staną mu na drodze (lub nie zauważą go w porę).

Super, ale to początek

Obecnie największym problemem Mordhau jest zawartość. Cztery mapy to wprawdzie i tak więcej, niż mieliśmy np. po premierze w PUBG-u, ale są one dużo mniejsze. Podobnie ma się rzecz z trybami. Mamy aż trzy, ale horda szybko się niestety nudzi, więc zostają dwa. Są na szczęście na tyle różne, że nieprędko wywołują znużenie. Choć... ale o mapach już wspomniałem, więc nie będę się powtarzał. Przydałby się jednak jakiś dedykowany tryb do pojedynków. A także porządny system swatania (ang. matchmaking ;)). Obecnie takowy nie istnieje, brak także jakiejkolwiek opcji balansowania drużyn. I jeśli trafisz na przeciwników, którzy są już ze sobą zgrani, a do tego siedzą razem na Discordzie, to... będzie bolało. Wielokrotnie.

Największym problemem jest dosyć uboga jeszcze zawartość.

Żeby jednak nie było – praktycznie na każdy kamień znajdzie się jakiś papier. I chodzi nie tylko o samą broń, bo są przecież jeszcze mniejsze i większe machiny oblężnicze, a także możliwość tworzenia i niszczenia umocnień. Jeśli dodać do tego wspomniane już kilka razy pułapki i bomby: cóż, nieważne, jaką postać wybierzesz, możesz być pewny, że znajdzie się ktoś, kto bezlitośnie wypunktuje jej słabe punkty. I vice versa.

Co jednak nie zmienia faktu, że to obecnie najlepsza i najprzyjemniejsza gra ze średniowiecznym orężem w roli głównej. Uprzedź tylko zawczasu współlokatorów, że ewentualne krzyki czy odgłosy rozbijającej się o ścianę myszy to nic strasznego. |CDA|

PEGI 12

PRODUCENT: PIECES INTERACTIVE
CENA: 60 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 6 GRACZY

PC: WIN XP/7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 1 GB RAM, GEFORCE 6800/ RADEON X800 128 MB

HACK'N'SLASH • MITOLOGIA • PO ŁEBKACH

TITAN QUEST ATLANTIS

W nekropolii Gadiru trafimy na króla Argantoniosa, pierwszego trudniejszego bossa. Dla wysokopoziomowej postaci zwykły leszcz.

Skąpane w słońcu wybrzeża Afryki to najładniejsza miejscówka w grze, nie tylko ze względu na ciekawą kolorystykę.

Atlantydę odwiedził, choć Aquamana nie spotkał: **Eugeniusz Siekiera**

Gdy najnowszy dodatek do Titan Questa cichaczem wpełzł na Steama, nie pozwoliłem mu długo czekać. Raz jeszcze pokonałem ostatniego bossa z rozszerzenia Ragnarok, wskoczyłem w portal i powitały mnie... napisy końcowe.

Gdzie ta Atlantyda, do diaska? Cóż, jak ostatni frajer przeoczyłem fakt, że do działania Atlantis wymaga jedynie podstawki w wydaniu Anniversary Edition, a więc zawierającej główną kampanię i pierwszy z dodatków, Immortal Throne. I to właśnie tam – na piaszczystych brzegach wyspy Rodos – należy szukać zalążka nowej wyprawy. Tylko na dobrą sprawę skąd gracz ma to wiedzieć? Zwłaszcza taki, który rozpoczyna nową przygodę i nie ma odkrytych teleportów do poszczególnych krain? To niechlujstwo jest niestety wizytówką tego rozszerzenia, przez co piknik na Atlantydzie wydaje się sklecony na szybko i po łebkach.

Wizytówką tego rozszerzenia jest niechlujstwo.

Przynieś, podaj, pozamiataj

Na Rodos czekał na mnie niejaki Marinos, poszukiwacz i nieustraszony odkrywca. Tak przynajmniej o sobie mówił; prywatnie jestem innego zdania, bo po najmniejszą pierdołę wysyłał mnie jak chłopca na posyłki, samemu koczując w porcie. A to przynieś dziennik Heraklesa z nekropolii na obrzeżach Gadiru, a to zwiń złote jabłko z Ogrodu Hesperyd. I tak w koło Macieju. Nawet gdy w końcu zawitaliśmy na niegościnne brzegi zaginionego miasta Atlantów, facet nie wystawił stopy poza bezpieczną przystań, zostawiając mi pole do popisu. Też mi odkrywca.

Wspomniane wcześniej niechlujstwo widać też w tym, jak zorganizowano zakładkę z questami. Otóż wszystkie misje z nowego DLC są zadaniami pobocznymi, okno opisujące wątek główny zwyczajnie ignoruje istnienie aktu VI. Brakuje tym samym odpowiedniego podziału na zadania ważne z punktu widzenia fabuły i zwykłe zapchajdziury, co może nie jest jakimś wielkim problemem, ale jasno obrazuje charakter dodatku. Same **questy to też sztampa, od której bolą zęby**. No bo sami powiedzcie – po tym, jak pokonałem Tyfona na Olimpie czy zszedłem do krainy zmarłych, by nauczyć Cerbera aportowania, teraz jakiś wycierus wysyła mnie do jaskini po fajkę, a inny po zagubioną kozę? Dajcie spokój...

Nowe zabawki, nowi wrogowie, nowe tryby

Atlantis to również dodatkowy poziom umiejętności dla każdego mistrzostwa, świeże fanty do zebrania oraz korowód nowych maszkar do ubicia. Wielkie insekty brzęczące na polach, dzikie zwierzęta polujące wśród drzew, nieumarli w starożytnych grobowcach, błotne demony na nieuczęszczanych traktach czy trytony i harpie czatujące wśród spalonych słońcem skał. Jest na kim zbijać punkty doświadczenia, bossów też nie brakuje i poza ostatnim przeciwnikiem generalnie nie zawodzą.

Co do lokacji, mam mieszane uczucia. Zważywszy, że to dodatek do 13-letniej produkcji, widoczki są zaskakująco ładne, choć główna atrakcja, czyli zaginiona Atlantyda, prezentuje się z tego wszystkiego najmniej okazale, a odmienny klimatycznie Ragnarok był mimo wszystko ciekawszy. Inna rzecz, że **wiekowy już silnik ledwo zipie** i przy większych zadymach animacja lubi łapać zadyszkę.

Z nowości warto również wspomnieć o niekończącym się trybie Tartaru, czyli specjalnych arenach, gdzie mierzymy się z kolejnymi falami wrogów, a dodatkowym utrudnieniem są losowo generowane modyfikatory. W trybie tym można spróbować swych sił zarówno w pojedynkę, jak i z piątką innych graczy; kooperacja przewiduje również zaliczenie wątku fabularnego z kamratami u boku. Gra się w to dobrze, szkoda jedynie, że **DLC sprawia wrażenie kończonego w pośpiechu** i jest najkrótszym epizodem ze wszystkich dotychczasowych. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

+ miejscówki są małe, ale wizualnie zróżnicowane
+ sporo nowych maszkar do ubicia
+ co-op dla sześciu osób i nowy tryb Tartaru

− DLC sprawia wrażenie przygotowanego w pośpiechu
− brak podziału na questy główne i poboczne
− wiekowy silnik momentami ledwo zipie

PEGI ?

PRODUCENT: BAROQUE DECAY
CENA: 61 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN XP/VISTA/7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO, 2 GB RAM, INTEL HD 3000

PRZYGODOWA • SURVIVAL HORROR • SKRADANKA • KORPO

YUPPIE PSYCHO

Ucieka z korpo: **9kier**

Jestem pewna, że w zalewie pikselowych horrorów bez trudu rozpoznałabym twory Baroque Decay. Sposób, w jaki developerzy łączą gatunek weird fiction z japońskimi animacjami, jest nie do podrobienia.

Twórcy mają na koncie dopiero dwa tytuły, ale do dziś najbardziej intryguje mnie Catequesis zapowiedziane długo przed The Count Lucanor i Yuppie Psycho. Mimo że nigdy nie dożył premiery – a szkoda, bo obiecywał pociągające połączenie motywów chrześcijaństwa i okultyzmu oraz jeszcze bardziej pociągającą bohaterkę, Isabel – rozbudził moje zainteresowanie studiem. Już po pierwszej wydanej grze, której zresztą wystawiłam 7+ w numerze 05/2016, Baroque Decay stało się dla mnie jedną z niewielu niezależnych firm – w tej grupie są choćby Klei czy Supergiant – na których produkcje zawsze czekam i na które zawsze znajdę czas.

Wołać PIP!

Tym razem fabuła zabiera nas nie do nawiedzonego zamku, lecz do budynku korporacji Sintra. Główny bohater, nieopierzony Brian Pasternack, dostaje niespodziewany list informujący o możliwości zatrudnienia w tej prestiżowej firmie. Jak się okazuje na miejscu, jego praca miałaby polegać na... odnalezieniu i zabiciu grasującej po wieżowcu wiedźmy.

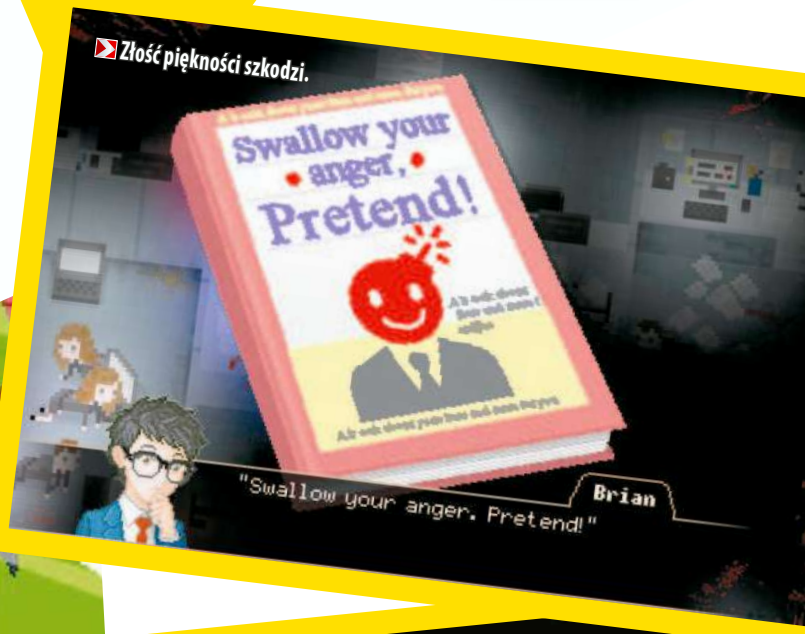
Nikogo, kto niegdyś przemierzał mury zamieszkałe przez hrabiego Lucanora, nie zdziwi to, co dzieje się później. Baroque Decay serwuje graczom w zasadzie **pozbawiony jump scare'ów body horror** (patrz: ramka), w którym główne skrzypce grają eksploracja i dziwaczne interakcje. Samo założenie – zderzenie poważnej firmy z wiarą w nadprzyrodzone – jest groteskowe, ale to nic w porównaniu z tym, co dzieje się w budynku. Przede wszystkim jest niebezpieczny: niewystarczająco oświetlony, z chmurami trującego gazu, a do tego wypełniony zwłokami. Na różnych piętrach, po których możesz się zresztą swobodnie poruszać, dzieją się zaskakujące rzeczy – jedno z nich okazuje się zawierać park, przez który przepływa rzeka, na piątym w pomieszczeniu konferencyjnym ktoś sprząta wielką górę końskich odchodów, pokój przełożonego jest zniszczony i obleziony przez muchy...

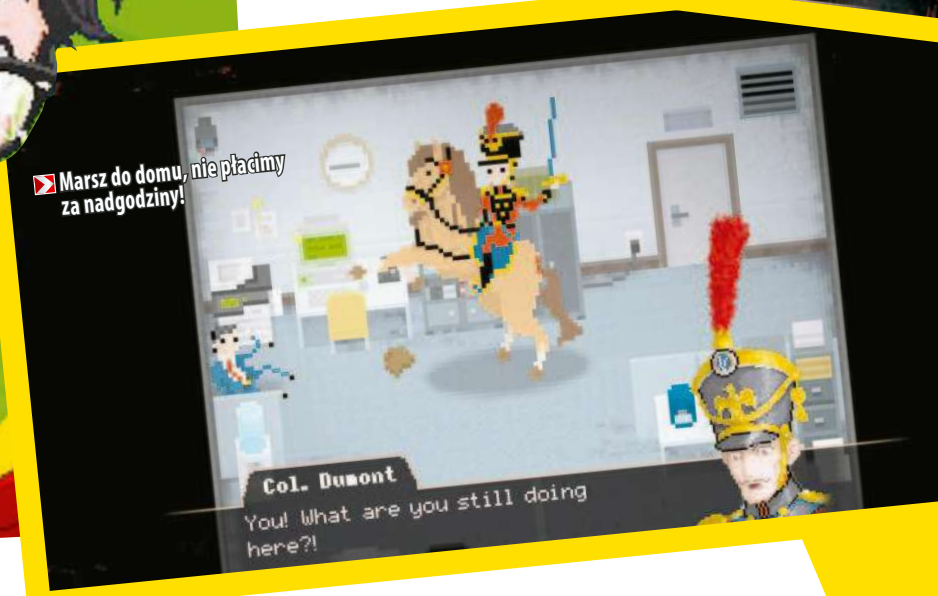
To jeden z tych horrorów, w których groza – czy raczej po prostu niepokój – narasta stopniowo, a jednocześnie nie brakuje tu lekkich momentów. Niektóre z nich są naprawdę zabawne, jako że Yuppie Psycho przy okazji **nienachalnie obśmiewa korporacyjne absurdy**. Jak choćby rozmaite spotkania motywacyjne czy etykietę w przypadku urodzin kolegów z pracy. Albo to, że nieraz w zasadzie nie wiadomo, czym zajmują się pracownicy wyższych szczebli.

Body horror

Baroque Decay lubuje się w zmutowanych ciałach, wynaturzeniach, organach, potworach, posoce i organicznych zbliżeniach. Jednak jako że operuje na pikselach, pacjenci nie są tak przerażający, a opowiadane historie mają w sobie coś z mrocznych baśni.

Kiedy pracownik miesiąca rozluźnia krawat, wiedz, że to będzie niezapomniana impreza.





Zdjęcie tyłka

Mechanicznie Yuppie Psycho czerpie dużo (w zasadzie większość) z poprzedniego tytułu studia i gra się w niego bardzo podobnie. Z przygodówki bierze sporadyczne łamigłówki oraz szereg opcjonalnych interakcji, prowadzących zresztą do różnych zakończeń. Ze skradanki – możliwość chowania się pod biurkami i w szafkach. Z survival horroru – przywracanie punktów zdrowia za pomocą jedzenia, a także system zapisu. Developerzy ponownie wykorzystali pomysł użyty w The Count Lucanor. Podczas gdy tam gracz znajdował monety i wrzucał je do fontanny(*), tu **sejwy tworzy się przy kserokopiarkach za pomocą tzw. wiedźmiego papieru**, znajdowanego w czasie zabawy w szafkach czy szufladach biur.

Yuppie Psycho może pochwalić się, mam wrażenie, większym zróżnicowaniem przeciwników, choć aspekt skradankowy nie odgrywa tu już tak znaczącej roli. Mniej też jest uciążliwego backtrackingu i narracyjnie tytuł wypada lepiej niż poprzednik. Podobna mechanika przeszkadzałaby zapewne, gdyby akcja obu produkcji osadzona była w zbliżonej konwencji, ale korposzczury, które pracują w szarym open spejsie, żywiąc się głównie kawą i kanapkami, wnoszą do gry mnóstwo świeżości.

The careless whispers of a good friend

Sam motyw czarownicy w budynku korporacji jest niesamowicie klimatyczny i ma w sobie coś z dalekowschodniej legendy miejskiej. Więcej – są tu nawet elementy cyberpunku i wszystko to jakimś cudem trzyma się kupy. **Szalenie podoba mi się to, w jaki sposób twórcy wykorzystali voice acting** – jest bardzo oszczędny i poza sporadycznymi kwestiami dialogowymi słychać przede wszystkim złowieszcze szepty wiedźmy albo śmiech. Mniej zachwyca mnie muzyka, która jak na mój gust jest odrobinę za bardzo retro, ale w czasie rozgrywki w ogóle mi nie przeszkadzała, a przetykające ją utwory rodem z windy z lat 90. przynosiły mi ulgę w chwilach większego stresu. (Zresztą całkowicie niepotrzebnego, bo gra jest naprawdę łatwa).

Wizualnie natomiast Yuppie Psycho to cudo. Animowane, dynamiczne, pikselowe cutscenki rodem z mrocznego anime utrzymane są w stylu znanym z poprzedniej gry studia i ponownie zachwycają. Bardzo podoba mi się ten styl graficzny, który błyszczy zwłaszcza przy zbliżeniach. Tym bardziej cieszy mnie fakt, że w wywiadzie dla bloga Surreal and Creepy developerzy zdradzili, że Yuppie Psycho **z czasem doczeka się darmowego DLC**, a – i to już informacja petarda – ze względu na liczne prośby fanów myślą o powrocie do prac nad Catequesis. Będę wyglądać zapowiedzi! **|CDA|**

Krwawy, dziwaczny, klimatyczny body horror.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 6

- + klimatyczna konwencja
- + ciekawa, fajnie poprowadzona historia
- + różne zakończenia
- + ładny pixel art, zwłaszcza w cutscenkach
- + system sejwów
- + postęp względem The Count Lucanor
- + darmowe DLC w drodze
- − łatwa
- − niedługa (ok. 7 godzin)

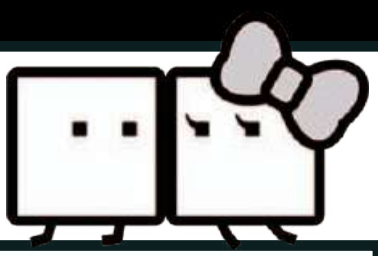
(*) Twórcy mają jakąś słabość do fontann. Tu też jest jedna. W zwiastunie niedoszłego Catequesis także. Lubię to.

PEGI 3

PRODUCENT: HAL LABORATORY
CENA: 40 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DWUOSOBOWY CO-OP

PLATFORMÓWKA • LOGICZNA • TYLKO PROSTE KĄTY

BOX BOY! + BOX GIRL!



Na kwadrat wbija: **spikain**

HAL Laboratory, studio, któremu zawdzięczamy Kirby'ego, Super Smash Bros. czy serię Mother (EarthBound), regularnie udowadnia, że nawet kwadrat z oczami może mieć tonę charyzmy. Warunek? Musi być głównym bohaterem cholernie dobrej gry.

Geniusz tkwi w wykonaniu, bo główne założenia serii od lat są niezmienne i bardzo proste: **sterujemy kwadratem, który może wydalić (z dowolnego boku oprócz tego, z którego wyrastają mu nogi) inne kwadraty**. Ich liczba zależy od tego, w którym levelu się akurat znajdujemy, ale zazwyczaj da się w ten sposób na przykład stworzyć schodki, kładkę, odepchnąć się od czegoś czy użyć kwadratów jako linki z hakiem. (Pudełka w niektórych sytuacjach mają właściwości przyczepne). Jak mówiłem: proste. Ale twórcom z tak bogatym doświadczeniem stwarza ogromne pole do popisu.

Podsadź mnie

Dwa lata temu, recenzując niepokojąco zatytułowane Bye-Bye BoxBoy!, wyraziłem nadzieję, że nie żegnamy się z Qbbym na zawsze – a przede wszystkim z formułą gry i niezliczonymi, wydaje się, pomysłami HAL na nagięcie tej formuły. Każda poprzednia odsłona wprowadzała sporo nowych rozwiązań, ale tym razem podejście jest bardziej, powiedzmy, całościowe. W najnowszej części skupiono się na co-opie. Ale tylko w jednej z, uwaga, trzech kampanii.

Pierwsza została zarezerwowana dla samotnych graczy – przechodzimy w niej przez tradycyjną serię światów podzielonych na poziomy, przy pomocy pudełek pokonując przeróżne przeszkody, przepaści i otwierając drzwi. Dodatkowym wyzwaniem – a dla każdego Szanującego Się Gracza jedynym słusznym sposobem na przechodzenie kolejnych leveli – jest zdobywanie koron rozsianych po poziomach i używanie przy tym jak najmniejszej liczby pudełek. Nowy BoxBoy nie jest specjalnie trudną grą, ale – jak i w poprzednich odsłonach – najwięcej wyzwań (i przyjemności) kryje się właśnie w tych dodatkowych zadaniach i ograniczeniach.

Druga kampania wiąże się bezpośrednio z tytułem gry – jako BoxGirl (a właściwie: Qucy) grać można również w singlu, ale najważniejszy i tak jest co-op. Przy czym – jeżeli nie ma komu przekazać drugiego pada – dodano też opcję niby-kooperacji, dzięki której jeden gracz przełącza się pomiędzy postaciami. Przez drugą kampanię przewijają się podobne pomysły (przyciski, pola elektryczne czy np. sylwetki, do których trzeba dopasować konkretną postać, aby odblokować przejście) co w pierwszej, ale nie są to te same poziomy. Współpraca jest bardzo istotna – a często kluczowe jest ustalenie, kto wykona którą czynność. Na przykład: ja mam tylko jeden kwadrat, więc zostanę na dole i przytrzymam przycisk, a ty wespniesz się na platformę i odblokujesz właz do wyjścia z poziomu.

Bo jestem Qudy?

Trzecią kampanię trzeba odblokować – jest najdziwniejsza ze wszystkich, bo w roli głównej występuje tu trzecia postać, Qudy, którego charakterystyczną cechą są prostokąty. Trochę zmienia to sposób, w jaki musimy myśleć o kolejnych przeszkodach. A skoro o odblokowywaniu – za punkty, które zdobywamy w grze, możemy wykupić sobie też dodatkowe wyzwania, a także wymyślne stroje dla bohaterów, urocze komiksy i charakterystyczną, choć raczej przeciętną muzykę.

Kooperacja do kwadratu.

Twórcy chwalili się „największą liczbą poziomów w serii", trzy kampanie same w sobie też robiły wrażenie – nie spodziewałem się więc, że w recenzji będę musiał użyć słowa „niedosyt". Jedną z głównych sił BoxBoya zawsze była liczba i pomysłowość nowych rozwiązań i bloków, z których stworzone zostały poziomy. Pod tym względem wykonano krok w tył – być może dlatego, że to w pewnym sensie nowe otwarcie dla serii (bo i platforma nowa). **Nadal jest to jednak jedna z najlepszych gier w swoim segmencie** (...single-A?), której nie sposób nie polecić. |CDA|

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

+ mechanika gry
+ możliwość obcowania z nią w co-opie
+ jedną z opcji personalizacji postaci jest monobrew

− poprzednie odsłony miały więcej fajnych nowych elementów
− i teraz znowu trzeba czekać rok-dwa na kolejną część

PEGI 16

PRODUCENT: BLACK FOREST GAMES
CENA: 170 ZŁ (PC), 210 ZŁ (PS4), 200 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CZĘŚCIOWY CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-2400/AMD FX-8320, 12 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R9 270

OTWARTY ŚWIAT • SURVIVAL • ZIMA • GŁOSY W MOJEJ GŁOWIE

FADE TO SILENCE

Nie wiem, co gorsze – voice acting czy modele twarzy...

...ale najgorszy na pewno jest model walki.

Słyszy głosy: **Ninho**

Gdyby twórcy Fade to Silence półtora roku temu, podobnie jak bohater ich gry, zaczęli słyszeć głos przekonujący, że ich starania nie mają sensu, być może zaprzestaliby wczesnodostępowego rozwoju tego survivalu. Tak się jednak nie stało, niestety.

Fade to Silence niewiele się bowiem zmieniło od czasu, gdy omawiałem early accessową wersję w CDA 03/2018. Wówczas byłem dość optymistycznie nastawiony. Teraz natomiast, po otrzymaniu niemal tego samego, co wtedy, nawet nie jestem zły. By tak było, gra musiałaby wywołać we mnie jakiekolwiek emocje. A niestety **po paru godzinach nie pozostało mi nic innego, jak ziewać** podczas ciągłego zbierania surowców, zabijania potworów i posuwania nijakiej fabuły do przodu.

Zimno i nudno

W Fade to Silence lądujemy w świecie dotkniętym nieznanym kataklizmem – na Ziemi zapanowała wieczna zima, a większość jej powierzchni została dodatkowo spaczona i wzięta we władanie przez wynaturzone stwory. Ze strzępków wspomnień głównego bohatera, Asha, a także za sprawą demonicznego głosu w jego głowie, możemy dowiedzieć się nieco na temat tego, co poprzedziło katastrofę, jednak fabuła zawiera zbyt wiele niedopowiedzeń, by uznać ją za satysfakcjonującą. Koniec końców okazuje się jedynie przyczynkiem do przedzierania się w coraz to dalsze rejony (dość duże) mapy świata. Zmarnowanego potencjału na przyzwoitą opowieść nie ratuje nawet zakończenie – przewidywalne i odarte z jakichkolwiek emocji za sprawą tragicznego voice actingu.

Przez pierwsze godziny wydawało się, że gra wypadnie lepiej jako survival, tym bardziej że stoi za nią ciekawa koncepcja. Otóż normalny poziom trudności daje graczowi jedynie sześć żyć, po wyczerpaniu których następuje permadeath. Nasze postępy zostają skasowane, ale w zamian dostajemy kilka bonusów na początek kolejnego podejścia. Ograniczona liczba zgonów nie jest tak złym pomysłem, jak mogłoby się wydawać, jednak przy trzecim zmartwychwstaniu i przedzieraniu się do kolejnych rejonów od początku irytacja powtarzalnością wzrasta. Poza nietypowymi założeniami (istnieje też tryb, w którym możemy ginąć do woli) to **zwykły survival ze zbieraniem surowców, prostym craftingiem i koniecznością pilnowania kilku współczynników** – np. wychłodzenia organizmu czy głodu. Możemy rozbudowywać własną bazę i dbać o pobratymców, których ratujemy na pustkowiach.

To nie soulslike

Tym, co niszczy przyjemność z elementów stricte survivalowych, jest walka. Twórcy podeszli do niej w soulsowy sposób – z mocnym oraz słabym atakiem, unikiem i parowaniem. Nad wszystkim czuwa system staminy – gdy ją wyczerpiemy, musimy chwilę odczekać, nim ponownie zaszarżujemy. Brzmi dobrze na papierze – w grze jest całkowicie skopane. **Walka jest toporna**, kamera często blokuje się na przeciwniku, co irytuje zamiast pomagać, a dystansowe ataki łukiem oraz ciągłe parowanie w zwarciu są sposobami na niemal każdą potyczkę.

Tym bardziej szkoda, bo **projekt otwartego świata jest niezły, a modele potworów wyglądają naprawdę dobrze**. W Fade to Silence zrealizowano zresztą kilka ciekawych pomysłów – jak oczyszczanie spaczonych ziem w zamian za skracanie (zamrażanie) paska życia Asha i odbijanie kolejnych terenów, które następnie możemy wykorzystywać jako bazy wypadowe. Dobrym rozwiązaniem na dłuższe wycieczki jest także psi zaprzęg, jednak na każdym z tych elementów ciążą jakieś błędy – czasem mniejsze, częściej większe. I to właśnie one są gwoździem do trumny gry. Być może byłby z tego przyjemny survival, być może dałoby się przeboleć taką sobie walkę, być może warto byłoby dotrwać do końca przeciętnej opowieści, gdyby nie **ogólne odczucie niedorobienia**. Czasem warto pozostać chwilę dłużej w fazie wczesnego dostępu. |CDA|

Co-opowy spoiler

W ramach co-opu w jednego z ocalonych przez nas enpeców może wcielić się inny gracz, który zastąpi kulawe AI. Zabawa, jak to zwykle w takich przypadkach bywa, staje się przyjemniejsza. Jednak to, co widzi, a dokładniej to, czego nie widzi w naszym obozie drugi gracz, jest OGROMNYM spoilerem całej historii Fade to Silence. Zostaliście ostrzeżeni.

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ przyzwoity survival
+ niezły koncept

− ogólne niedorobienie
− nudna rozgrywka
− fatalny model walki
− okropny voice acting
− przewidywalna historia

PEGI 12

PRODUCENT: CLIFFTOP GAMES, FARAVID INTERACTIVE
CENA: 54 ZŁ (PC), 23 ZŁ (AND), 24 ZŁ (IOS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: AND
PC: JAKIKOLWIEK

POINT'N'CLICK • POSTAPO • ŚLEDZTWO

WHISPERS OF A MACHINE

Wsłuchuje się: **spikain**

Nie wiadomo, czy wojnę, która doprowadziła do globalnej katastrofy, zapoczątkowała sztuczna inteligencja, czy jej przeciwnicy. Ale to nieważne – istotne jest to, kto zwycięży rundę drugą.

Intryga się zagęszcza!

Możesz zachować się empatycznie, asertywnie lub analitycznie. Wpływa to (umiarkowanie) na rozwój postaci.

Skandynawska postapokalipsa jest chłodna i ponura. W szarych budynkach mieszkają zgorzkniali ludzie, a dla ich dzieci najlepszym placem zabaw jest wielka góra złomu. Świadectwo upadku starego świata, o którym przypomina nam też nowe, obowiązujące wszędzie prawo: zakaz konstruowania myślących maszyn. Posługiwanie się jakimkolwiek urządzeniem wyposażonym w procesor jest przestępstwem – nie można w końcu dopuścić, by powtórzyła się tragedia. Nikt na tę decyfryzację nie narzeka, być może dlatego, że współcześni nie znają uroków życia z inteligentnymi odkurzaczami.

Hit the Blue everyday

Do takiego szarego miasteczka przybywa Vera, świeżo upieczona agentka specjalna, której powierzono zadanie rozwikłania zagadki podwójnego morderstwa. Pomogą jej w tym cyberpunkowe modyfikacje zarezerwowane dla agentów: może wykryć kłamstwo, słuchając pulsu rozmówcy, potrafi przeskanować otoczenie w poszukiwaniu poszlak, a także chwilowo zwiększyć swoją siłę. Ostatecznie będzie miała do dyspozycji jeszcze inne supermoce, ale te ujawnią się dopiero potem – w oparciu o decyzje i linie dialogowe, które wybierzemy podczas gry.

To, że **Whispers of a Machine jest tradycyjnym point'n'clickiem**, widać na niemal dowolnym screenie. Portrety postaci zdradzają też pewną pokrewność z grami Wadjet Eye Games, ale najbardziej da się ją... usłyszeć. Za reżyserię dialogów napisanych przez duet Joel Staff Hästö i Petter Ljungqvist odpowiada Dave Gilbert – więc choć brakuje im lekkości, do której przyzwyczaiło nas Wadjet Eye, to przynajmniej brzmią naturalnie i wiarygodnie.

Chciałbym móc powiedzieć to samo o point'n'clickowej logice gry. Wybaczcie to niesprawiedliwe porównywanie do dzieł Gilberta, ale fakty są takie, że rozpieszczonemu przez nie amatorowi przygodówek trudno nie zestawiać Whispers of a Machine z takim Unavowed. To pierwsze wygląda i brzmi jak to drugie, ale na prawie każdym innym polu zdarza mu się po prostu zawodzić. Brakuje tu czasem między innymi wspomnianej logiki – bywa, że poszukiwany przez nas przedmiot znajduje się w tajnym pokoju, którego istnienie tylko niebezpośrednio zasugerowano godzinę wcześniej. A przejście do niego otworzyć możemy w sposób, którego domyśli się tylko cholerny geniusz. Raz zaciąłem się więc na pół godziny i krążyłem od lokacji do lokacji, klikając, co się da, by w końcu sięgnąć po starożytną technikę Sed Odio Lectus Ut Consequat Justo Augue(*).

Mało brakowało, a musiałbym jej użyć znowu, kiedy gra wymagała ode mnie zastosowania na istocie ludzkiej pewnej supermocy, której do tej pory używało się tylko przy maszynach, nigdzie nie podpowiadając nawet, że w ogóle powinienem zainteresować się tą konkretną osobą wnikliwiej niż innymi. Nie każdy będzie miał ten problem, bo – jak wspomniałem wcześniej – to, jakie zdolności zdobywa Vera, zależy od naszych wyborów, ale z obowiązku o tym wspominam. W gruncie rzeczy jednak tego typu absurdów jest bardzo niewiele – i dobrze, bo **to niedługa, może trzygodzinna gra**.

Huldra

Miałem tutaj napisać, że „długość gry sprawia również, że twórcy nie mają czasu sensownie zarysować postaci", ale potem znowu przypomniałem sobie grę Gilberta – pierwsze Blackwell jest chyba jeszcze krótsze, a jemu ta sztuka się udała. (Pssst! Towarzysz!). Motyw osobistego życia Very wydaje się wciśnięty na siłę, przez całą grę nie nawiązuje ona też żadnej nowej relacji... Właściwie więcej wiem o jednowymiarowych postaciach pobocznych. Lekki niedosyt pozostawia również sama historia, bo choć prowadzenie śledztwa bywa bardzo przyjemne, to finał rozczarowuje. Tajemniczym antagonistą jest dokładnie ta osoba, o której przy pierwszym spotkaniu myśli się „o, to pewnie tajemniczy antagonista", a ostateczna decyzja, którą musimy podjąć, to wybór mniej więcej pomiędzy banknotem studolarowym a grypą jelitową.

Mimo wszystko jednak trudno mi nie wspominać dobrze Whispers of a Machine. Nordsund, **miasto, w którym rozgrywa się akcja, ma więcej charakteru niż jakikolwiek bohater**, a poruszamy się po nim w rytm więcej niż przyzwoitej ścieżki dźwiękowej Jacoba Lincke. Pewnie nieuczciwie sprowadzać tę grę do przekąski pomiędzy kolejnymi dziełami Wadjet Eye, ale, cóż, w tej roli sprawdza się bardzo dobrze. |CDA|

WHISPERS OF A MACHINE

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ śledztwo
+ aktorstwo
+ przedstawiony świat

− momentami nibylogika
− źle mi z tym, że w przygodówce mam tak bardzo głęboko gdzieś wszystkich bohaterów

(*) SOLUCJA.

POLECA to&owo TV

NETFILM

PONAD 140 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO

NOWY DWUMIESIĘCZNIK!

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE

PREMIERY
Zapowiedzi i opisy największych hitów

CO WARTO ZOBACZYĆ
Recenzje najgłośniejszych filmów i seriali

POLECAMY
Komedia, dramat, sensacja, horror i jeszcze więcej...

ZA KULISAMI
Twórcy, bohaterowie, niezwykłe historie związane z serialami

OD 7 MAJA W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY

ORAZ NA **prenumerata.bauer.pl – zamów to wydanie lub półroczną prenumeratę**

PEGI ?

PRODUCENT: HOPFROG
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, PROCESOR 1,2 GHZ, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 512 MB

ZBIERACTWO • CRAFTING • RELAKS

Znów zabija czyjąś rodzinę: **9kier**

Mam na imię Iza i jestem żabą w gorącej wodzie kąpaną.

Prosta, relaksująca, bogata, urocza.

Nie miałam co robić w sobotę i na randkę z Foragerem umówiłam się trochę z nudów. A potem drugą, trzecią, czwartą, piątą... Zanim się spostrzegłam, mieliśmy już ogródek, krowy, wróżki i fontannę, a ja biegałam po polu z maską Cthulhu na twarzy i skrzydłami Mercy na plecach.

Szok i niedowierzanie, biorąc pod uwagę, że crafting cieszy mnie praktycznie wyłącznie w Don't Starve, a w innych produkcjach toleruję jedynie jego niewielkie, żeby nie powiedzieć śladowe, ilości. W Foragerze stanowi 90% rozgrywki i wziął mnie podstępem. To, co zaczęło się od ścinania drzew kilofem (sic!) i rozłupywania skał, komplikowało się tak powolutku, że... Kojarzysz eksperyment z żabą, która natychmiast wyskoczy, jeśli wrzuci się ją do wrzątku, ale ugotuje się, jeśli włoży się ją do zimnej wody i będzie się ją stopniowo podgrzewać? To historia o mnie i Foragerze. Najpierw drzewa, kamienie i jagódki, piec, potem jakieś kwiatki, pszenica, jeden poziom i talent, drugi, trzeci, nowy ląd, potem kolejne i w pewnym momencie uświadamiam sobie, że mam w ekwipunku milion różnych zasobów i ponownie przesiedziałam przed ekranem cztery godziny.

SV + MC = WM

Forager, którego prototyp powstał przy okazji jakiegoś game jamu i zajął tam drugie miejsce, jest idealnym narzędziem prokrastynacji lub tym, czego człowiek potrzebuje, żeby zrelaksować się po ciężkim dniu. **Na pierwszy rzut oka wygląda jak połączenie Stardew Valley i Minecrafta, ale w praktyce nie przypomina ani jednego, ani drugiego.** Wprawdzie można tutaj sadzić roślinki, ale jest to kompletnie nieopłacalne i najwięcej sensu ma życie ze zbieractwa – w moim przypadku z ryb, które wpadały do ustawionych w wodzie koszyków i po zjedzeniu przywracały mi energię. Nie goni cię czas i nie jest to żaden survival (choć można umrzeć) – w zasadzie jeśli nie stoisz akurat przy jakimś przeciwniku, możesz zostawić grę bez wychodzenia do menu, odejść od komputera i wrócić dwa dni później bez konsekwencji.

Wszechobecne poczucie relaksu to zresztą najmocniejszy aspekt gry. **Nie wymaga niczego, ale nieustannie daje tak dużo do roboty**, że chce się biegać, kopać, walić kilofem, stawiać budynki, kupować nowe lądy, tworzyć coraz bardziej skomplikowane półprodukty, a z nich kolejne i kolejne. Wszystko to

odbywa się w atmosferze sympatii i radości. W tle plumka muzyczka, którą mam w głowie dwanaście godzin po ostatnim wyłączeniu gry. Trawa jest zielona i soczysta, kaktusy tłuste, owieczki słodkie i puchate, pod tęczą może pojawić się skarb, a olbrzymie rzepy kochają cię bezinteresownie i chciałyby być takie jak ty, kiedy dorosną, nawet po tym, jak niechcący wybijesz połowę ich rodziny (naprawdę nie chciałam!). Możesz spędzić dużo za dużo czasu, zmieniając stroje w domku w wielkim drzewie, które wygląda jak wyrwane z „Pory na przygodę". Zasoby się nie psują i naturalnie nie ma żadnych wrednych zwierzaków, które by je kradły, bo przecież byłoby to frustrujące, a Forager jest dokładnym przeciwieństwem tej emocji. To gra obrzydliwie (i przepięknie) casualowa i odpalenie jej na drugi dzień po wieczorze z Dark Devotion było najlepszym pomysłem, na jaki mogłam wpaść w tamten weekend.

Najpierw wróżki

HopFrog zaprojektował sympatyczny system rozwoju, który pozwala rozwinąć sobie jeden z talentów po wbiciu każdego poziomu doświadczenia. Od ciebie zależy, czy w pierwszej kolejności skupisz się na ekonomii, przemyśle, zbieractwie, czy magii. Przykładowo zainwestowanie w ekonomię pozwoli ci zwiększyć wartość bitych monet (potrzebujesz ich, by odblokowywać nowe tereny i kupować produkty na rynku) czy budować banki, które generują gotówkę. Magia z kolei da ci dostęp do mikstur, zwojów i kapliczek. Nie będę zdradzała za dużo, bo najprzyjemniejszą częścią zabawy jest odkrywanie mechanizmów na własną rękę. Powiem tylko, że **do odblokowania są aż 64 zdolności**, a po kilkunastu godzinach(*) wciąż paru nie mam, choć wykupiłam już cały dostępny teren.

Całe to zbieractwo i górnictwo przerywają okazjonalne questy od spotykanych enpeców, którzy oczywiście nie chcą się ruszyć z miejsca i liczą na to, że poprzynosisz im rzeczy. Znajdzie się także kilka lochów oraz łamigłówek i sekretów. Wreszcie to, co najbardziej lubiłam w Stardew Valley – różnorakie bundle. **Wymaksowanie Foragera to jakieś kilkanaście godzin** i jako osoba, która nie cierpi tego robić w przypadku większości produkcji, tutaj miałam masę radochy.

Syzyfowa praca

Jedyne, do czego mogę się przyczepić, to fakt, że zasoby spawnują się na mapach (tak, nawet kamienie pojawiają się znikąd) zbyt szybko oraz za gęsto, a w efekcie podróżowanie pomiędzy lądami bywa uciążliwe, bo to ciągła walka z żywiołem. Jest na to jednak prosty sposób – by móc poruszać się sprawnie, wystarczy otoczyć każdy z terenów mostem. Gorzej z faktem, że późna faza gry – nawet kiedy opływam w zasoby, kapliczki i pracujące bezustannie budynki – to wprawdzie prosty, ale trochę męczący grind.

Fakt, że Forager jest łatwiutki nawet podczas starć z bossami i w zasadzie pozbawiony fabuły (to chyba główne zarzuty, z jakimi się spotkałam), nie przeszkadza mi kompletnie. To już teraz **uzależniająca, choć na niezbyt długo, produkcja**, a HopFrog zamierza wprowadzić m.in. wsparcie dla modów i tryb multi, z czego pierwsze już pod koniec roku. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 7

- + relaksująca w każdym calu
- + łatwa i przepięknie casualowa
- + rozwija się w dobrym tempie
- + crafting angażuje
- + przyjemny i bogaty system rozwoju
- + zapowiedź multiplayera
- + rzepki <3
- − późna faza gry wymaga nieco męczącego grindu

(*) Traktuj tę liczbę z przymrużeniem oka, bo większość Foragera streamowałam, więc często zamiast grać gadałam.

PEGI 16

PRODUCENT: REBELLION
CENA: 125 ZŁ (PC), 145 ZŁ (PS4), 162 ZŁ (XBO), 140 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 16 GRACZY

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2100/ AMD A8-5600K, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 650/RADEON HD 5570

AKCJA • SHOOTER • REMASTER

SNIPER ELITE V2 REMASTERED

Do Berlina wraca jak do siebie: **Eugeniusz Siekiera**

Te same, obrócone w perzynę ulice Berlina oglądam już po raz czwarty. Najpierw w Sniper Elite V2, później kolejno w Nazi Zombie Army oraz Zombie Army Trilogy, teraz raz jeszcze wracam na stare śmieci w zremasterowanej wersji „dwójki". To wzruszające, że Brytyjczycy ze studia Rebellion tak dbają o środowisko. To prawdziwi tytani recyklingu własnych miejscówek.

Dodatkowe misje oferują nieco większe mapy, dając nam więcej swobody.

SNIPER ELITE V2 REMASTERED

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

+ widoczne zmiany w grafice
+ kilka godzin przyjemnego kampienia
+ X-ray kill cam chyba nigdy się nie znudzi
+ wszystkie DLC w pakiecie

− zmiany graficzne widoczne, ale czy potrzebne?
− na tle „trójki" i „czwórki" trochę jednak trąci myszką
− zidiociała AI

Dość krótka, składająca się z 10 misji (i prologu) kampania pozwala ponownie wskoczyć w oficerki Karla Fairburne'a. **Sniper Elite V2 jest w swej prostocie i liniowości bardzo oldschoolowy**, zwłaszcza jeśli zestawimy go z kolejnymi odsłonami serii. Brak większej swobody i olbrzymich map pozwalających dotrzeć do celu na wiele sposobów nie musi być wadą, o ile tęsknicie za starymi korytarzowymi shooterami, w których w pojedynkę decydowaliśmy o losach świata, kładąc pokotem całe tabuny wrogów. W przeciwnym razie gra wyda wam się zacofana i niedzisiejsza.

Snajperski fach

Ale spokojnie, mimo niewidzialnych ścian klaustrofobii nikt się tu nie nabawi. Mapy zaprojektowano tak, by większość zagrożenia eliminować z dystansu. Czasem skorzystamy z wysłużonego Thompsona, poczęstujemy niemiaszków granatem bądź założymy pułapkę w wąskim przejściu, jednak lwia część rozgrywki mija nam na przemykaniu pomiędzy kolejnymi osłonami, tuleniu się do ścian i oglądaniu wroga przez lunetę snajperki. Wstrzymujemy oddech, naciskamy spust, a wtedy dzieje się magia. Widok mknącej kuli, która przeszywa czaszkę i kruszy kości, chyba nigdy mi się nie znudzi. I choć x-ray kill cam nie jest tak szczegółowa jak w ostatnich odsłonach, gęba sama się cieszy.

Przed każdą misją możemy wybrać karabin snajperski (odnoszę wrażenie, że jest ich więcej niż w pierwowzorze), broń dodatkową i kilka przydatnych przedmiotów, a jeśli fantazja nas poniesie, można także skorzystać z dodatkowej skórki, nic bowiem nie stoi na przeszkodzie, by przebić się przez scenariusz w butach kapitana Wehrmachtu bądź innej postaci zapożyczonej ze spin-offu Nazi Zombie Army.

Pudrowanie noska

Znalazło się także **miejsce dla czterech DLC** oferujących między innymi polowanie na Hitlera; wcześniej wszystkie dodatki dostępne były jedynie za dodatkową opłatą. Bonusowe zadania są niestety dość krótkie, ale większość z nich oferuje nieco więcej swobody niż misje z podstawowej kampanii. Pakiet singlowych doświadczeń uzupełnia tryb Serii ofiar, będący lokalnym odpowiednikiem Hordy, ale ta atrakcja też była już wcześniej obecna.

Remaster może się pochwalić ulepszonym renderowaniem, poprawionym systemem oświetlenia, ostrzejszymi teksturami, a także wsparciem dla rozdzielczości 4K i technologii HDR. Gra wygląda całkiem przyzwoicie, a do tego śmiga niczym pocisk przeszywający czachę Führera, ale czy w ogóle potrzebowaliśmy tego odświeżenia, skoro wersja z 2012 roku nadal dobrze się broni?

Najbardziej dyskusyjna w tym wszystkim jest cena. W sytuacji, gdy pierwotna edycja lądowała już na wszystkich możliwych wyprzedażach i niejednokrotnie była tańsza od burgera w Macu, **bulenie 125 złotych za przypudrowanie noska jest czystym nonsensem** (a wersje konsolowe są jeszcze droższe). Pewnym kompromisem jest możliwość wykupienia upgrade'u, o ile posiadamy pierwowzór na Steamie, nadal jednak trzeba wysupłać na tę przyjemność z portfela niemal cztery dychy. Do rozważenia tylko po sporych przecenach, które niewątpliwie szybko nadejdą. |CDA|

PEGI 3

PRODUCENT: CHOICE PROVISIONS
CENA: 90 ZŁ (PC), 104 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5,4 GB RAM, GEFORCE GT

PLATFORMÓWKA • RUNNER • TROCHĘ RYTMICZNA

KASZANKA ZONE • KASZANKA ZONE •

BUBSY PAWS ON FIRE!

Chowa wiadro na womit: **spikain**

Legendarna już seria gier z Bubsym to seria porażek. Kiedy markę pożyczono twórcom świetnych Bit.Trip Runnerów, pojawiła się nowa nadzieja. I co? Miało być lepiej, wyszło jak zaw... chwilunia. Co tu robi metryczka z oceną 7?

Na wstępie polecam zapauzować lekturę tego tekstu i dowiedzieć się, o co tak właściwie chodzi – najlepiej z publicystyki w tym numerze. W skrócie jednak – Bubsy to beznadziejna maskotka z kilku beznadziejnych gier. Beznadzieja jest w jej przypadku najwyraźniej zaraźliwa, bo choć za poprzednią, ekhm, odważną próbę reaktywacji w 2017 roku odpowiedzialne było Black Forest Games (to ci od Giana Sisters: Twisted Dreams) – to po raz kolejny skończyło się na kupsztalu.

A tym razem? Tym razem też nie jest różowo, choć nowym śmiałkom – Choice Provisions – **udało się wygrzebać Bubsy'ego z dołu pełnego kaszanek**. Może dlatego, że ich nowa gra to wcale nie jest Bubsy.

Runner3,5

W roli głównej co prawda znowu pojawia się tytułowy ryś (a obok niego trójka innych bohaterów), ale tym razem bywa naprawdę zabawny, a przede wszystkim się z tą swoją zabawnością zbytnio nie narzuca. Obcujemy z nią głównie przy każdym zgonie, który – zgodnie z tradycją – umierająca postać komentuje, i na ekranach ładowania. Ani razu nie poczułem przy tym zażenowania, co jest, jak by nie było, nową jakością w cyklu. Akceptowalne poczucie humoru nie jest za to niczym nowym dla Choice Provisions.

Ważniejsze jednak jest to, że Bubsy zaczerpnął z Runnerów właściwie całą rozgrywkę – jest teraz, cóż, runnerem właśnie, i to

Najlepsza gra z najgorszej serii.

dokładnie takim, z jakich słynie studio. Z zamkniętymi, nieskończonymi poziomami, nastawioną przede wszystkim na bezbłędne wykonywanie konkretnych sekwencji ruchów w momentach z góry przewidzianych przez twórców, fajną muzyką współgrającą z postępem gracza.

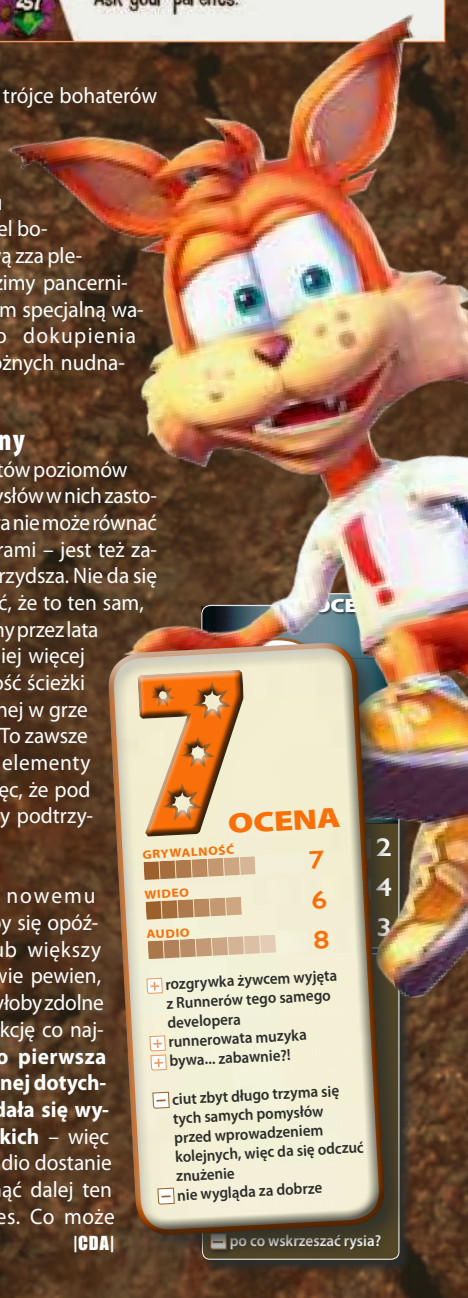
Każda z trzech głównych postaci przechodzi te poziomy na swój wyjątkowy sposób – w każdym przypadku level przewija się sam, ale różnic jest wystarczająco wiele, byśmy nie czuli, że powtarzamy to samo po trzy razy. Bubsym steruje się mniej więcej tak jak w starych grach z jego udziałem (tylko nieupierdliwie), Virgil ma podwójny skok i charakterystyczny, runnerowy „skok w dół", a Woolie lata statkiem kosmicznym. Kierując tą ostatnią, właściwie gramy w shmupa – takiego lajtowego, ale jednak.

Aha, wspomniałem o trójce bohaterów innych niż Bubsy, bo po prawie-wymaksowaniu wszystkich trzech wersji poziomu dostajemy jeszcze level bonusowy, z perspektywą zza pleców, który przechodzimy pancernikiem. Zarabiamy w nim specjalną walutę potrzebną do dokupienia Bubsy'emu i ekipie różnych nudnawych strojów.

Bubsy, tylko fajny

Pod względem projektów poziomów i liczby pomysłów w nich zastosowanych gra nie może równać się z Runnerami – jest też zauważalnie brzydsza. Nie da się jednak ukryć, że to ten sam, wypracowany przez lata feeling i mniej więcej ta sama (wysoka) jakość ścieżki dźwiękowej (tak istotnej w grze niemalże rytmicznej). To zawsze były najmocniejsze elementy Runnerów, dobrze więc, że pod tym względem twórcy podtrzymali poziom.

Wydaje się, że nowemu Bubsy'emu przydałoby się opóźnienie premiery i/lub większy budżet – jestem prawie pewien, że Choice Provisions byłoby zdolne wynieść go na produkcję co najmniej ósemkową. **To pierwsza dobra gra w serii znanej dotychczas z tego, że składała się wyłącznie z gier kiepskich** – więc niewykluczone, że studio dostanie szansę, żeby pociągnąć dalej ten nieoczekiwany sukces. Co może pójść nie tak? |CDA|



NIE TRZEBA

Modny termin „accessibility" wyjaśnia: **Papkin**

Gdy pytam o najbardziej palące problemy, na jakie natrafia przed monitorem, Adam Jarmuła (kikut prawej ręki, trzy palce u lewej) natychmiast wypala: – *Brak wsparcia dla 4K, niewielka liczba klatek na sekundę, wysokie ceny gier i podzespołów.*

Pod jego postulatami podpisałaby się chyba każda z 60 osób z niepełnosprawnościami, które przepytaliśmy pod kątem tego artykułu. Tyle że są to życzenia trudne w realizacji, a tymczasem nasi rozmówcy natrafiają na trudności, które można by rozwiązać od ręki.

Skomplikowane sterowanie

Jacek „Borsuk" Biskup graczem był, odkąd pamięta. Millenials, pokolenie Baldur's Gate'a i Heroes of Might & Magic III. Trzy lata temu pracował w tartaku, w którym kierownik głośno wołał do szybszej pracy, ale w tym jego wrzasku ginęły prośby pracowników o urlopy czy terminowe wypłaty. O konieczności skontrolowania maszynerii usłyszał dopiero, gdy ta odrąbała jego podwładnemu dłoń. Był płacz, wstyd i ból, lot helikopterem do szpitala i świetny humor po zaaplikowaniu morfiny.

Borsuk przyznaje, że **„choć butów już nie zawiąże, to nadal ma jaja"**. Powrót do gry wymagał jednak pewnej gimnastyki. – *Skille w LoL-u to są cztery przyciski, spelle – kolejne dwa, a dodajmy do tego sześć slotów na itemki.* Kiedyś obsługa popularnej moby nie byłaby dla niego wyzwaniem, w końcu za dzieciaka brylował w czołówkach rankingów Tekkena 3 i Quake'a II. Teraz też sobie radzi, acz fortelem – konstruując buildy bazujące na pasywnych zdolnościach. Z konsolami również się zaprzyjaźnił.

DLA NIEKTÓRYCH GRA W FIFĘ JEST JEDYNĄ SZANSĄ, **BY W OGÓLE WYJŚĆ NA MURAWĘ.**

Zazwyczaj siada na niskiej pufie i, gdy trzeba pacnąć L1 lub L2, przyciska pada do stolika.

Brak możliwości zmiany ustawień klawiszy

Sebastian „Kotwicz" Kolczyński, popularny streamer i youtuber, urodził się z artrogrypozą (sztywność stawów) i szpotawością (zniekształceniem) kończyn. **Nie traktuje choroby jako usprawiedliwienia**, zresztą udało mu się dojść do rang, których nie musi się wstydzić (w CS:GO – do szeryfa, w League of Legends – do golda), a ma też na koncie zwycięstwa w turniejach Fify. Nie korzysta z żadnych szczególnych ułatwień, do zabawy potrzeba mu jedynie myszki i pada. Nieodzowny okazuje się jednak program XPadder, który pozwala przypisać klawisze pod konkretne przyciski na padzie.

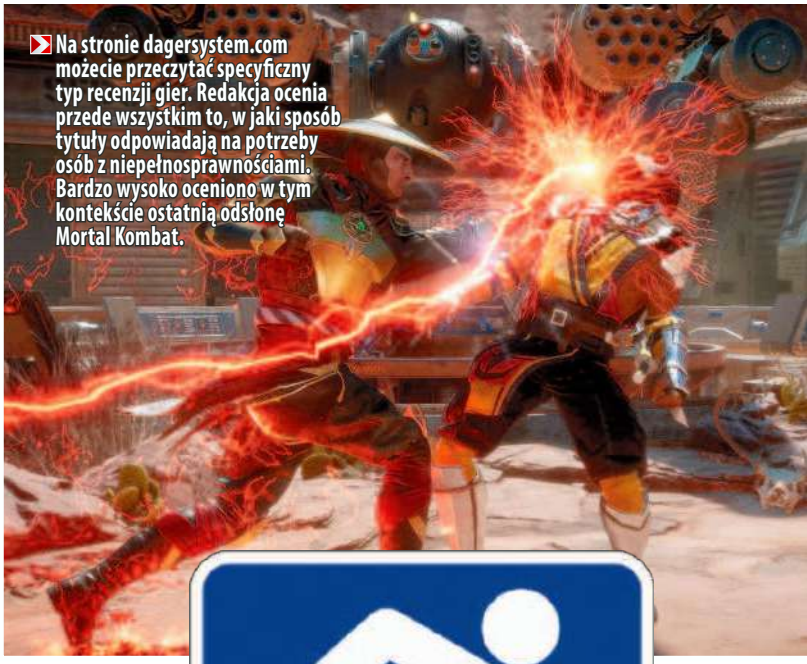
Tyle że nie zawsze jest to możliwe. – *Nadal wiele gier, szczególnie tych konsolowych, nie pozwala na decydowanie, który przycisk ma odpowiadać za konkretną akcję* – przyznaje Mateusz Majewski, jednoręczny tester gier i programowania. Jego recepta na poprawę komfortu zabawy jest prosta. – *Wystarczyłoby dodać konfigurację klawiszologii we wszystkich tytułach. Tylko i aż tyle. Już my znajdziemy sposób do wykorzystania tej mocy.*

Również on nauczył się, jak rekompensować sobie brak kończyny. Na konsoli lewą gałkę kontroluje kikutem, co jest łatwiejsze niż wciskanie D-pada. – *Analog to dla mnie najlepszy wynalazek, jaki kiedykolwiek zawitał do gier* – mówi. I szkoda tylko, że bywa to wynalazek zawodny. Majewski miał problem choćby z niedawnymi portami wczesnych odsłon Castlevanii (Requiem): gdy wychylał gałkę na ukos, postać zatrzymywała się albo nie wchodziła w skok. Napisał w tej sprawie do wydawcy (który obiecywał przecież wsparcie dla analoga), wykładając w mailu, że dla osób z jego niepełnosprawnością rzecz jest niegrywalna. Odpowiedź? „Dziękujemy za

Zdjęcia: Freepik.com (4)

Poznańska Gildia Graczy (gildiagraczy.pl) dba o inkluzywność, ucząc graczy i developerów pojęcia „accessibility".

Bayonetta 2 sięgnęła po statuetkę najlepszej mainstreamowej gry przyjaznej osobom z niepełnosprawnościami.



Na stronie dagersystem.com możecie przeczytać specyficzny typ recenzji gier. Redakcja ocenia przede wszystkim to, w jaki sposób tytuły odpowiadają na potrzeby osób z niepełnosprawnościami. Bardzo wysoko oceniono w tym kontekście ostatnią odsłonę Mortal Kombat.

WIELE

skontaktowanie się z serwisem obsługi klienta Konami, (...) rekomendowalibyśmy używanie D-Pada, bo gra i tak ma tylko 8 możliwych kierunków".

Niektóre firmy wykazują się większą wrażliwością. Przykładowo autorzy Legend of Grimrock zyskali spory rozgłos, dodając do builda możliwość nawigowania za pomocą umiejscowionych na ekranie strzałek. Developerzy nie mieli takich planów, ale gdy na Reddicie zagaił ich fan staroszkolnych erpegów, **grający za pomocą mouth sticka** – błyskawicznie dodali taką opcję w patchu.

Brak dbałości o napisy

Imię i nazwisko: Krzysztof Wyglądacz, wiek: 30 lat, zawód: teoretyk muzyki i kompozytor (klasyczny – jak zastrzega). Gdy umieściliśmy na cdaction.pl newsa, w którym prosiliśmy o kontakt graczy z niepełnosprawnościami, nasz apel od razu rzucił mu się w oczy... choć – jak sam pisze – frazeologizm „rzucić się w oczy" jest w tym wypadku pisany trochę na wyrost. Krzysztof urodził się bowiem z poważną wadą wzroku.

Jego stanowisko nie różni się od waszych, na biurku stoi zwykły, 24-calowy monitor. Choć Wyglądacz lubi gry FPP (szczególnie te narracyjne, jak BioShock czy Soma), pogodził się z tym, że nie zagra w każdą z nich; odpadają choćby produkcje wymagające wzrokowej precyzji („kto zdejmie snajpera z tamtej wieży? To te osiemnaście pikseli na godzinie trzeciej..."). Cóż – taka ich specyfika. – *Nie można żądać od kompozytora, by pisał utwory złożone wyłącznie z fortissimo* (bardzo głośne, mocne dźwięki – przyp. red.), *bo na balkonie siedzi niedosłyszący.* W zabawie przeszkadzają mu za to drobne, ozdobne czcionki i niewielkie elementy interfejsu. **Chciałby, by developerzy dodali opcję skalowania interfejsu i napisów.** – *Jasne, tekst mógłby wychodzić z ramek, a my zapchalibyśmy sobie pół ekranu ogromnym HUD-em...* ale alternatywą jest ślęczenie przy ekranie z lupą.

Przekazywanie informacji tylko na jeden sposób

Przypuśćmy, że w stronę naszej postaci poleci granat – bywa, że o poniesionych obrażeniach informuje nas wyłącznie efekt dźwiękowy, który osoba niesłysząca przegapi. – *W Fortnicie dużo informacji jest przekazywane wyłącznie dźwiękowo, co stanowi problem przy braku możliwości słuchania. Co ciekawe, wersja na urządzenia mobilne ma świetną funkcję wyświetlania efektów dźwiękowych w formie ikon, które w dodatku pokazują, z jakiego kierunku dochodzi dźwięk* – wykłada w rozmowie ze mną Karolina „Aunt Sotha" Stachowiak.

Karolina nosi implanty ślimakowe, bez których jest całkowicie niesłysząca. Pracuje w Doji, niezależnym studiu w Poznaniu, a poza tym: moderuje fora Bethesda.net, tłumaczy na polski The Elder Scrolls Online i dba o zgodność oficjalnej Wiki z grą. Miłość, jaką zapałała do TESO, wzięła się poniekąd z tego, że tytuł dobrze ją traktuje. – *Gra ma jasny system wyświetlania efektów i użytych umiejętności za pomocą zróżnicowanych znaczników. Jestem w stanie bez problemu rozpoznać, który czar rzuca przeciwnik. TESO ma czat tekstowy, a także rozbudowane ustawienia dźwięku – głośność ogółem, głośność muzyki, głośność otoczenia, głośność efektów, głośność odgłosów* »

NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ DLA WIELU GRACZY

Dominik „Mioda" Zezuliński właśnie obchodził drugą rocznicę zdiagnozowania cukrzycy I typu. Choroba zmieniła jego dietę i na zawsze uzależniła go od zastrzyków z insuliną. Do sprawy podchodzi jednak z uśmiechem: – *Pompę przyjąłem z wielką sympatią. Jako sympatyk Deus Eksa byłem nią wręcz zafascynowany. Wystarczy odrobina wyobraźni, by insulina zmieniła się w neuropazynę, a paski glukometru: w amunicję do Tajfuna.* W rozmowie z CDA Dominik opisuje, jak diagnoza wpłynęła na jego funkcjonowanie w grach nastawionych na multiplayer. – *Podczas kilkugodzinnych maratonów co jakiś czas koledzy mogą usłyszeć z mojej strony: „Z/w, idę zmierzyć cukier" lub „Cholera, spadek, zaraz będę".* Kwestia zmierzenia cukru to raptem 30 sekund. Trochę inaczej jest, gdy cukrzyka dopadnie hipoglikemia, czyli spadek zawartości cukru we krwi (Dominik żartobliwie nazywa tę sytuację „spadkiem klatek"). Jak opisuje: – *Organizm zaczyna wariować: ręce drżą, zaczynają się kłopoty ze wzrokiem, agresywność i intensywne poty. W skrajnych przypadkach kończy się omdleniem.* Z kolei w przypadku hiperglikemii (za duże stężenie cukru) cukrzykowi zdarza się... przysnąć na klawiaturze. Warto mieć dla takich sytuacji zrozumienie.

Łukasz Bereza: „Dzięki grom mogłem dokonać rzeczy, których nie mogę się podjąć w prawdziwym życiu. I nie mam tu na myśli lotu w kosmos, ale choćby lot samolotem czy jazdę samochodem".

Rafał Krepsztul chwali sobie QuadSticka. „Sprzęt jest z założenia przeznaczony dla osób sparaliżowanych od szyi w dół. Do obsługi wystarczą ruchy warg i lekkie dmuchanie/wciąganie powietrza".

W Bloodbornie pojawia się przeciwnik z niepełnosprawnością ruchową, który (przez wzgląd na niewielkie nasycenie kolorów) będzie szczególnym wyzwaniem dla graczy ze ślepotą zmierzchową.

kroków, głośność dialogu, głośność interfejsu... – wylicza. I szkoda tylko, że **Bethesda jest w swoim uczuciu względem osób niesłyszących daleka od konsekwencji**. W Falloucie 76 brak chociażby czatu tekstowego (komunikacja odbywa się przez emotki), stąd Karolina – choć dotychczas chętnie wyprawiała się na postnuklearne pustkowia – zwróciła grę. – *To mała rzecz, ale blokuje dostęp.*

O różnicowanie kanałów komunikacji na linii gracz-gra warto troszczyć się zresztą również przez wzgląd na potrzeby osób słabowidzących lub niewidomych. Jeżeli reżyser udźwiękowienia zadba o to, by każdej akcji towarzyszył charakterystyczny dźwięk – zdecydowanie ułatwi im życie. Zagadnięty o ulubione gatunki gier, niemal niewidzący Łukasz Bereza mówi nam: – *Uwielbiam bijatyki, bo wystarczy skupić się na dźwiękach. Gdy poznam kombosy postaci, mogę „ze słuchu" połapać się w ruchach oponenta.* Z uznaniem mówi chociażby o Mortal Kombat 11, w którym pojawiają się dźwięki informujące o możliwości użycia specjali. Problemy miewa z tytułami wyścigowymi (w wielu brakuje pilota mogącego poinformować o nadchodzącym zakręcie) czy shooterami, które nie zawsze radzą sobie z komunikowaniem, z której właściwie strony przeciwnik prowadzi ostrzał.

Dobrym przykładem udźwiękowienia przyjaznego osobom niewidzącym jest Oddworld: Abe's Exoddus. Niewidomy od 10. roku życia Terry Garrett ukończył klasycznego platformera (bit.ly/2PTGnJz) właśnie dzięki warstwie audio: gdy Abe zderza się ze ścianą – wydaje charakterystyczny jęk, komunikacja z jego pobratymcami odbywa się przy użyciu prostych komend, „na ucho" da się wyczuć, czym akurat zajmuje się przeciwnik i po jakim podłożu snuje się protagonista. Bardzo pomaga, że rozgrywka została podzielona na sceny – po przejściu za ekran rozpoczyna się zupełnie nowa plansza. Co ciekawe – Garrett miałby problem z niedawnym rimejkiem produkcji (Oddworld: New'n'Tasty), który co prawda zgrabnie zaadaptował dawne mechanizmy, ale zamienił się w typowego sidescrollera z ruchomą kamerą.

„Z niepełnosprawnościami", NIE: „niepełnosprawni"

Artykuł konsultowaliśmy z Polskim Stowarzyszeniem Osób Niepełnosprawnych. Jego wiceprezes, Tomasz Król, szczególnie uczulił nas na kwestię nazewnictwa. Jak pisze w przesłanym redakcji mailu: „Czytając artykuły czasopism z kilkunastoletnim doświadczeniem na rynku, natknęliśmy się na, delikatnie mówiąc, niewłaściwe sformułowania (np. inwalida)". Działacze PSON chcieliby, by do polszczyzny na stałe wszedł zwrot „osoba z niepełnosprawnością", zastępując „osobę niepełnosprawną". Jak tłumaczy Król: „To określenie pokazuje, że niepełnosprawność jest tylko jedną z wielu cech takiej osoby. Oprócz niepełnosprawności osoby te mają przecież swoje pasje i hobby, plany zawodowe, wady i zalety oraz wiele innych cech, które definiują każdego człowieka, zarówno tego z niepełnosprawnością, jak i tego bez niej". Zgodnie z sugestią unikaliśmy więc w tekście „niepełnosprawnych graczy", stawiając raczej na „graczy z niepełnosprawnościami".

Sekwencje QTE, brak stopniowania poziomu trudności

Kamila Okupnika, Rafała Krepsztula i Marka Eggerta łączy zarówno zamiłowanie do gier, jak i choroba – rdzeniowy zanik mięśni – objawiająca się m.in. ograniczoną ruchomością (opóźniony refleks, mniejsza sprawność dłoni i koordynacja). Grając w Spider-Mana, panowie są w stanie oczyścić miasto ze zbirów Mr. Negative'a, a w Batmanie bez problemu radzą sobie z podwładnymi Jokera. Natomiast w sytuacji, gdy Pająk będzie musiał podnieść się spod gruzów, a Nietoperz zechce wyrwać kratkę wentylacyjną – mogą mieć problem. Dlaczego?

Zapytani o trudności, na jakie natrafiają przed monitorem, moi rozmówcy udzielają tej samej odpowiedzi. **„Sekwencje QTE".** Marek uzupełnia, że najbardziej problematyczne są momenty, w których bardzo szybko trzeba naciskać jeden przycisk. W takich sytuacjach stara się wyłączyć QTE w opcjach lub wybrnąć sposobem: mapuje klawisz na rolce myszy. Tyle że nie zawsze jest to możliwe. The Walking Dead i inne produkcje Telltale – choć w zgodnej opinii graczy prościutkie – tu generują kłopot za kłopotem.

Od becika panowie grają na niskich stopniach trudności, bo, jak twierdzi Rafał: – *Gra ma być rozrywką, nie męczarnią.* Developerzy pomalutku wychodzą naprzeciw ich potrzebom. Chlubnym przykładem jest tutaj PlatinumGames, którego Bayonetta 2 – trudny, wymagający precyzji slasher – otrzymała w 2014 statuetkę Accessible Mainstream Game of the Year, przyznawaną przez ekspertów z AbleGamers. W uzasadnieniu członkowie kapituły punktowali, że Japończycy nie tylko pozwolili na swobodne mapowanie klawiszy (w obrębie Wii U GamePada, Pro Controllera i touch screena), ale wprowadzili również Automatic Mode: opcję obsługiwania tytułu jedną ręką. Podczas potyczek gra sama troszczy się o skoki, dashe i uniki, w gestii gracza pozostaje tylko (i aż) dobranie odpowiednich kombosów.

Brak dbałości o kolorystykę

Programista Piotr Nalepa przyznaje, że w shooterach często robi za mięso armatnie. Powód? Niedosłuch obustronny i tzw. ślepota zmierzchowa – Piotr kiepsko widzi w warunkach słabego oświetlenia. – *Nie lubię ciemnych lokacji w grach, bo praktycznie nic w nich nie widzę. Trochę pomaga ustawienie dużej jasności i/lub kontrastu, ale wtedy traci się przyjemność z zabawy* – pisze do nas w mailu. W Fifie ma problemy ze śledzeniem piłki i odróżnianiem zawodników od mocno naświetlonego boiska. Dlatego stara się rozgrywać mecze wyłącznie nocą.

Z racji profesji Piotr zdaje sobie sprawę, że wprowadzenie trybu dla daltonistów, dodanie ciemnego tła pod tekst (który nie zawsze dostatecznie odcina się od gry) nie wymagałoby wielkich nakładów pracy. Jak gorzko konstatuje: – *Faktycznie, jest problem z dostępnością oprogramowania.* ***Osoby z niepełnosprawnością są marginalizowane przez brak empatii*** *– zdrowy człowiek nie potrzebuje takich wspomagaczy, nie myśli o nich.*

Skąd właściwie te śródtytuły?

Rafał Piechocki to developer gier terapeutyczno-edukacyjnych pracujący m.in. dla Uniwersytetu im. Adama

Mickiewicza w Poznaniu. W ramach Stowarzyszenia Poznańska Gildia Graczy zainicjował PGG Jam ALL Play: Accessibility, maraton tworzenia gier dostosowanych do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. W rozmowie z CDA wspomina, że podczas pierwszej edycji padło pytanie, jak wielu developerów słyszało o zagadnieniu „accessibility". Uczestników było ponad osiemdziesięciu. W górę wystrzeliła tylko jedno ręka.

Gdy zaczynaliśmy prace nad tekstem, Piechocki wysłał do nas wiadomość. Jak twierdził: „Można wskazać pewną grupę barier, na którą gracze z niepełnosprawnościami natrafiają najczęściej. Myślę, że lista pokryje się znacznie z feedbackiem, który uzyskasz od samych graczy". Miał rację. Wskazane przez niego problemy posłużyły za śródtytuły artykułu, a ich istotność potwierdzili moi rozmówcy. Nasze zestawienie warto uzupełnić o **brak wsparcia dla jednego kontrolera** (*– Zdarza się, że całą grę można spokojnie obsłużyć jednym kontrolerem, ale np. menu wymaga użycia innego*) oraz **niemożność uruchomienia gry w oknie** (*– To problem dla graczy, którzy korzystają z technologii asystujących, np. klawiatury ekranowej czy oprogramowania do sterowania wzrokiem*). Jak jednak twierdzi ekspert: *– Bariery, które utrudniają lub wręcz uniemożliwiają rozgrywkę, często są drobiazgami. Z łatwością można by je usunąć podczas procesu tworzenia gry.*

Wtóruje mu Tomasz Król, wiceprezes Polskiego Stowarzyszenia Osób Niepełnosprawnych i programista aplikacji z piętnastoletnim stażem. *– Z punktu widzenia mojego doświadczenia zawodowego sądzę, że po prostu developerzy nie mają w tym temacie doświadczenia. W cyklu tworzenia gry jest etap testów, w którym zespół sprawdza poprawność działania produktu... ale czy testerzy testują grę pod kątem potrzeb osób z niepełnosprawnościami?* Król dodaje, że pewnym rozwiązaniem mogłoby być zatrudnienie osób znających temat z pierwszej ręki (co zresztą byłoby dla deweloperów zyskowne, bo SODiR, czyli System Obsługi Dofinansowań i Refundacji, zmniejsza koszty zatrudnienia osoby z niepełnosprawnością).

Czyżby?

Stanowiska Piechockiego i Króla skonfrontowałem ze zdaniem Michała Mielcarka, prezesa Draw Distance. Celowo wybrałem przedstawiciela niewielkiego, raptem 10-osobowego studia, w którym każda para rąk do pracy jest na wagę złota. Mielcarek przyznaje, że **większość wyliczonych przez nas postulatów jest łatwa w realizacji na każdym etapie produkcji** (wymienia w tym kontekście opcję wyłączenia QTE, skalowanie napisów, wsparcie dla kontrolera czy możliwość uruchomienia gry w oknie). Inne (przekazywanie informacji tylko na jeden sposób, kolorystyka) nie nastręczałyby trudności... **ale przy założeniu, że developer myśli o osobach z niepełnosprawnościami już na etapie rozpoczęcia prac**. *– To kwestie bezpośrednio związane z designem rozgrywki. Trzeba o tym myśleć od samego początku i pilnować, by temat nie został odpuszczony nawet na moment.*

Nieco bardziej skomplikowana jest kwestia klawiszologii. *– Developerzy zabierają się za sterowanie, obsługę kontrolerów czy dostosowanie interfejsu na późnym etapie produkcji. Zwyczajnie brakuje już wtedy czasu na zaprojektowanie, wykonanie, implementację i testy takich rozwiązań.* Najbardziej kłopotliwe byłoby z kolei wprowadzenie dodatkowego poziomu trudności. Wymagałoby bowiem przeprojektowywania rozgrywki i mnóstwa dodatkowych testów. *– Gracze oczekują, że wyraźnie inaczej będzie się grało na każdym z poziomów trudności. Po co ich rozczarowywać i narażać się na krytykę w sieci?* – pyta retorycznie Mielcarek.

Niepełnosprawność niejedno ma imię

Adrian Juszkiewicz choruje na wrodzony niedobór odporności. Długo nie był zdiagnozowany, ot – często chorował i często przepisywano mu antybiotyk. O chorobie dowiedział się dopiero na drugim roku politologii. Pierwsze miesiące były ciężkie, tułał się od oddziału do izby przyjęć. Od tego czasu spędza w szpitalach kilka miesięcy w roku. Nie poddaje się – wrócił na studia, zrobił magistra, potem ukończył zaocznie technikum informatyczne. Ożenił się i znalazł pracę w IT, choć – nadmieńmy – nie bez trudności (*– W temacie choroby zawsze stawiałem sprawę jasno, żeby nie było później problemów z pobytami w szpitalu. Często mi przez to dziękowano*). Jak sam mówi: jest szczęśliwy.

– Granie zawsze dawało mi możliwość oderwania się od, czasami mocno przytłaczającej, rzeczywistości. Kiedyś chodziłem grać w piłkę. Niestety, ze względu na stan zdrowia – zabroniono. Następnie trenowałem boks, ale po jakimś czasie nie byłem już na siłach. Jeździłem na wyjazdy Pogoni Szczecin – i znowu podobnie. **Gra, bo nasze hobby niweluje ograniczenia.** *– Mogę być gangsterem w GTA V, walczyć na froncie I wojny światowej w Battlefieldzie 1 albo zostać mistrzem Polski w Football Managerze. Przez chwilę możesz być kimś innym, przez chwilę możesz być poza problemami.* Gramy – pełnosprawni czy nie – z podobnych przyczyn, niektórzy mają po prostu trochę wyższy poziom trudności.

Kopię tego wydania magazynu prześlemy do dużych studiów w Polsce, które zachęcamy do tego, by brać poprawkę na to, że czasem FIFA jest dla gracza jedyną możliwością, by w ogóle wyjść na murawę. Według badań GUS z 2014 niepełnosprawny jest co piąty Polak. By ułatwić im zabawę – naprawdę nie trzeba wiele. |CDA|

XBOX ADAPTIVE CONTROLLER

(Sporo uwagi poświęca graczom z niepełnosprawnościami Microsoft. W ubiegłym roku gigant z Redmond przedstawił specjalistyczny Xbox Adaptive Controller, który oddaliśmy do testów cytowanemu w tekście Adamowi Jarmule. Recenzję jego autorstwa możecie przeczytać poniżej).

Projekt opiera się na modułowości, która pozwala na dostosowanie go do indywidualnych potrzeb użytkowników z różnymi niepełnosprawnościami. W związku z tym sam kontroler stanowi raczej przejściówkę, dającą możliwość podpięcia dużej liczby dodatkowych urządzeń, które współpracują z Xboksem One oraz Windowsem 10. (Acz przy odrobinie kombinowania zestaw działa również z innymi konsolami).

Choć postawienie na modułowość wydaje się (w związku z różnorodnością potrzeb osób z niepełnosprawnościami) dobrym pomysłem, rozwiązanie ma swoje wady. Sklep Microsoftu nie oferuje zbyt wielu akcesoriów (a te, które ma w ofercie, sprzedawane są po stosunkowo wysokich cenach). XAC narzuca również ograniczenia, w wyniku których dla części odbiorców lepszym rozwiązaniem pozostają tradycyjne kontrolery. Jest jednak sensowym rozwiązaniem... i – niestety – jedynym. Miło by było, gdyby inni producenci wyszli z podobnymi produktami, niekoniecznie uniwersalnymi, ale też nastawionymi na konkretne typy niepełnosprawności. ***[Adam Jarmuła]***

NIE TRZEBA WIELE, BY UŁATWIĆ ŻYCIE GRACZOM Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI.

ACH, TEN RANDY!

Siłował się z Crawmeraksem: **Rajmund**

„Randy Pitchford zaatakował mnie fizycznie na GDC 2017. Wcale nie jest taką ofiarą, na jaką się kreuje" – gdy David Eddings zdradził na Twitterze, dlaczego nie będzie podkładał głosu Claptrapowi w Borderlands 3, nikt nawet nie udawał zdziwienia. No bo kogo jeszcze nie zaatakował szef Gearbox Software?

13 minut – tyle czasu z pierwszej prezentacji Borderlands 3 skradła Randy'emu Pitchfordowi sztuczka karciana, którą wtedy wykonał. Magiczne upodobania prezesa Gearboksa nie wzięły się znikąd; jest on dalekim krewnym walijskiego magika Richarda Pitchforda, który pod pseudonimem Cardini występował przed królem Jerzym V i jego żoną. Randy kultywuje pamięć przodka. Nie tylko zresztą poprzez iluzjonistyczne popisy – w 2013 projektant ufundował poświęconą mu wystawę w The Magic Castle w Hollywood.

Zamiłowanie do nowych technologii rozbudził z kolei w Randym jego ojciec, który przygotowywał nowinki technologiczne dla agentów amerykańskiego wywiadu. Z racji profesji żywiciela rodziny gospodarstwo Pitchfordów dysponowało potężnym komputerem już w 1975 roku. Choć późniejszy założyciel Gearboksa kształcił się na prawnika, to właśnie gry zabierały mu każdą wolną chwilę, a występy magiczne pomogły mu utrzymać się w czasie studiów. Dopiero ówczesna dziewczyna (a późniejsza żona) przekonała go, że zamiast krzyczeć na sali rozpraw powinien wrzeszczeć na developerów.

Numerant, jakich mało

– id Software to jeden z głównych powodów, dla których zająłem się tworzeniem FPS-ów – wyznał Randy w wywiadzie dla GamesIndustry.biz. Pierwszej pracy nie udało mu się znaleźć u boku Johna Carmacka i Johna Romero, ale wylądował niedaleko swoich bohaterów – w 3D Realms. Tym samym **kariera zawodowa Pitchforda rozpoczęła się w wymarzonym punkcie: od projektowania poziomów w Duke Nukem 3D**, a później w Shadow Warriorze. Już w 1997 roku dał się jednak skusić garstce uciekinierów z 3D Realms i dołączył do nowo powstałego studia o wymownej nazwie Rebel Boat Rockers. Przygotowywana przez nie Prax War miała być nowatorską strzelanką oferującą graczom realistyczną jazdę pojazdami, duże, otwarte lokacje i drużynową walkę.

Tyle że okazała się zbyt ambitna dla debiutantów. Finansujące projekt EA nie było zadowolone z tempa prac i ostatecznie wstrzymało produkcję. Randy opisał całą sytuację na swoim blogu, nie podejrzewając nawet, że jego wpisy podczytuje sam Gabe Newell. Panowie szybko znaleźli wspólny język, a na potrzeby współpracy narodziło się Gearbox Software.

– Half-Life był na szczycie naszej listy marzeń, stanowił naturalną ewolucję gatunku. Wtedy to jeszcze nie była bestsellerowa marka, ale czuliśmy, że możemy pomóc ją rozwinąć – wspominał założyciel studia w dokumencie „Unforeseen Consequences". Praca nad dalszym rozwojem gotowej gry okazała się strzałem w dziesiątkę. Reżyserowany przez Pitchforda dodatek Opposing Force pozwalał spojrzeć na znaną historię oczami żołnierza marines, z kolei Blue Shift ukazywał ją z perspektywy ochroniarza placówki w Black Mesa. Najodważniej obchodził się z marką Decay, który przygotowano jako rozszerzenie do konwersji Half-Life'a na PS2. Była to wymagająca współpracy dwóch graczy opowieść o kobietach pracujących w feralnym laboratorium. Studio Randy'ego zajęło się również portowaniem na komputery konsolowych przebojów, w tym pierwszego Halo. Nadeszła jednak pora, by zadebiutować własnymi tytułami.

Ten wesoły gość szykuje coś, co przekracza wyobraźnię

Wydane w 2005 roku Brothers in Arms: Road to Hill 30 wpisało się w modę na taktyczne strzelanki wojenne. **W miesiąc od premiery rozeszły się blisko dwa miliony egzemplarzy**, toteż prace nad kontynuacją ruszyły z kopyta. Pół roku później na rynek trafiło Brothers in Arms: Earned in Blood. Trylogię dopełniło wydane w 2008 roku Hell's Highway, a także liczne spin-offy na konsole mobilne i telefony. Równolegle Gearbox obmyślało kolejny autorski hit...

– Diablo jest tak proste, że aż głupie – tymi słowami Randy określał jedną ze swoich ulubionych gier w pierwszych zapowiedziach Borderlands. *– Najeż-*

W rozmowie z Eurogamerem Pitchford twierdził, że krytycy, którzy znienawidzili DNF, „naprawdę bardzo by chcieli, by wynosić gry do rangi kultury wysokiej". Mnie wystarczyłoby wyniesienie gry do rangi grywalnego builda.

Podczas konferencji w Brighton Pitchford określił niektórych graczy krytykujących Aliens: Colonial Marines mianem „sadystów".

Borderlands, Aliens, DNF... pornografia i machlojki.

dżasz na ikony, klikasz i tyle. Mimo to błyskawicznie się uzależniasz. Jego marzeniem było połączenie tej mechaniki z rozgrywką w stylu Halo, co brzmiało na tyle nierealnie, że branżowy analityk Michael Pachter otwarcie przewidywał klapę projektu. Jego zdaniem fani erpegów i FPS-ów woleliby sięgnąć po tradycyjnych przedstawicieli obu gatunków. Borderlands poradziło sobie jednak na rynku, mimo że premierą wbiło się w okno między Call of Duty: Modern Warfare 2 a Dragon Age: Origins. – *Wiesz co, Mike? Wiedziałem, że się mylisz* – triumfował Pitchford.

Gra dała początek serii, która rozeszła się w ponad 40 mln egzemplarzy. Być może sukcesu wcale by jednak nie było, gdyby twórcy nie zdecydowali się na radykalną zmianę oprawy, mając już ¾ gry na ukończeniu. Dopiero wówczas testerzy zwrócili uwagę, że grafice niebezpiecznie blisko do szaroburego Fallouta 3, postanowiono więc uciec od konkurencji w stronę stylu kojarzącego się z cel-shadingiem. Kiedy branżowe media dokopały się do krótkometrażówki „Codehunters" Bena Hibona, która wyglądała niemal jak prototyp intra „nowego" Borderlands, Pitchford nieco podejrzanie wykręcał się podobnymi działaniami innych twórców: – *Byłem pod wrażeniem, gdy „Iniemamocni" wyraźnie wpłynęli na takie produkcje jak Battlefield Heroes czy Team Fortress 2*. Mimo kontrowersji wciąż jeszcze wydawał się – po prostu – sympatycznym gościem.

Miej ostrożny krok i czujny wzrok

Pomiędzy dwiema częściami Borderlands Randy dokonał niemożliwego: **doprowadził do wydania Duke Nukem Forever** (po 14 latach i 44 dniach od pierwszej zapowiedzi!). – *Wzięliśmy wszystko, co najlepsze z Duke Nukem 3D, i przerobiliśmy na współczesną modłę* – słysząc to z ust człowieka, który zaczynał od tej gry karierę, aż chciało mu się wierzyć. Jednak gdy średnia ocen na Metacriticu ledwo przekroczyła 50%, dostaliśmy wyraźny sygnał, by traktować jego słowa z pewną rezerwą.

Aliens: Colonial Marines miał być spełnieniem marzeń fanów filmu Jamesa Camerona. Randy, jako jeden z nich, osobiście prezentował obiecujące fragmenty rozgrywki i chwalił się pomocą Syda Meada, autora projektu okrętu kosmicznego Sulaco. – *Oto kontynuacja „Decydującego starcia", na którą wszyscy czekaliśmy* – obwieszczał. Ostateczny efekt prac Gearboksa rozwścieczył graczy amatorskimi błędami i wyraźnym downgrade'em w stosunku do zapowiedzi. – *Zgadza się, gry zmieniają się w trakcie powstawania* – bronił produkcji Randy w wywiadzie dla Eurogamera. – *Przypomnijcie sobie Borderlands. Kompletnie zmieniliśmy kierunek artystyczny, ale większości ludzi się spodobał*. Wypowiedzi takie jak ta dolewały tylko oliwy do ognia. Źródła GameSpotu (zbliżone ponoć do wydawcy – Segi) zarzucały Gearboksowi powierzenie prac nad Aliens innym studiom oraz zdefraudowanie środków wydawcy na poczet drugich Borderlandsów. Randy riposztował, że stracił na produkcji Colonial Marines ogromne pieniądze (od 10 do 15 milionów dolarów) i udostępniał na Twitterze pozytywne opinie o swojej produkcji (tyle że wysyłane z podejrzanie pustych kont).

Pitchford i spółka zakasali rękawy i skupili się na grze, której produkcja miała być droższa niż obie części Borderlandsów razem wzięte. Battleborn obmyślony był jako hero shooter z elementami Moby. Szkopuł w tym, że nawet dziennikarze ciągle mylili go z podobnymi produkcjami, z Overwatchem na czele, a sytuacji wcale nie poprawiło ustalenie premiery na trzy tygodnie przed debiutem megahitu Blizzarda. **Gra okazała się klapą, której nie pomogło ani przejście na free-to-play, ani subreddit BattlePorn** promowany na Twitterze przez samego Pitchforda. Ta sztuczka nabrała zresztą nowego wymiaru w kontekście kolejnej afery.

Ja jestem Randy, wszyscy mnie tu znają!

Na początku roku dowiedzieliśmy się, że Gearbox oskarżył swojego wieloletniego adwokata, Wade'a Callendera, o sprzeniewierzenie firmowych pieniędzy, z których ten miał m.in. spłacać raty za dom czy finansować rodzinne wakacje. Z dokumentów wynika, że Randy udzielał koledze pożyczek, nieszczególnie dbając o formalności. Callender nie pozostał dłużny wobec byłego pracodawcy, odpowiadając własnym pozwem. **Zarzucał w nim Pitchfordowi przywłaszczenie 12 milionów dolarów, które zostały mu przekazane na premie dla developerów.** Rzucił też mediom łakomy kąsek: ponoć prezes zgubił w 2014 roku pendrive'a z ważnymi dokumentami oraz pornografią z udziałem nieletnich. Firma odpowiedziała długim oświadczeniem, w którym stwierdziła, że prawnik sprytnie skonstruował swoje oskarżenia, dla przykładu ujmując za każdym razem wspomnianych „nieletnich" w cudzysłów. Sam Randy przyznał z rozbrajającą szczerością w podcaście The Piff Pod, że chodziło o nagranie kupione od młodej, ale pełnoletniej streamerki. Dział prawny Gearboksa zapowiedział zgłoszenie nieetycznego zachowania dawnego pracownika do teksańskiej organizacji kontrolującej działania adwokatów. Do sprawy chętnie wracają jednak inne osoby, z którymi Randy ma na pieńku. Ze wspomnianym we wstępie Eddingsem na czele.

...i gdy mogą, to unikają

Panowie weszli niedawno na wojenną ścieżkę. Pitchford zataił ponoć przed kolegą (który – choć masowej publiczności znany jako głos Claptrapa – był przede wszystkim wiceprezesem firmy) informację o potencjalnej sprzedaży Gearboksa. Eddings dowiedział się o tym pokątnie, a gdy nie zgodził się wyjawić nazwisk swoich informatorów, jego przełożony zareagował SMS-em następującej treści: „*Wobec kogo, ku*wa, będziesz lojalny? Gearboksa czy jakichś kolesiów?*". Następnie miało dojść do fizycznego ataku na GDC, po którym Eddings został zwolniony. O tym, że jego „kolesie" prawdopodobnie mówili prawdę, dowiedzieliśmy się z akt Callendera, w których faktycznie pada nazwisko potencjalnego kupca.

Wypadałoby dopisać jakieś zakończenie, ale to z pewnością nieostatnia z uderzających anegdot na temat Pitchforda. Jednego z największych numerantów naszej branży, przy którym John Romero i CliffyB jawią się jako nieszkodliwi rozrabiacy. |CDA|

RIOTKA

Ruszali na barykady: **Dael & Papkin**

Bunt (ang. Riot) – rzeczownik
(1.1) sprzeciw, protest, opór
(1.2) wystąpienie grupy ludzi przeciwko jakiejś władzy

Wizerunkowy kryzys wybuchł w sierpniu 2018. Po serii rozmów z pracownikami Riot Games Cecilia D'Anastasio (Kotaku) opublikowała tekst o doświadczeniach kobiet tworzących gry w nietolerancyjnym, hermetycznym środowisku. W firmie zatrudniającej 500 kobiet i ponad 2000 mężczyzn.

BECZKA PROCHU

Punktem wyjścia była opowieść Lacy (imię zostało zmienione), trudniącej się u developerów League of Legends zarządzaniem kadrami. Rozmówczyni wyznała, że **kompetencje kobiet są w firmie kwestionowane na każdym kroku**, a droga do awansu na wysokie stanowiska jest dla nich o wiele trudniejsza niż w przypadku mężczyzn. Jednym z celów, jakie postawiła sobie Lacy, było wypromowanie kobiety na któreś ze stanowisk kierowniczych. Pomimo wielu odpowiednich kandydatek jej propozycje były jednak nieustannie odrzucane, często na podstawie uwag dotyczących charakteru danej osoby (jest „zbyt zadziorna", ma „za duże ego") lub trudnych do zweryfikowania zarzutów („jest niewystarczająco graczowa"). Uwag, których szefowie firmy nie podnosili w stosunku do mężczyzn. W połączeniu z częstymi komentarzami na temat urody pracujących w Riot Games kobiet było to – według Lacy – dowodem na miękki seksizm wypaczający meryto-kratyczne (czyli oparte wyłącznie na rzeczywistych kompetencjach) procedury awansu.

Ale jej historia była tylko początkiem. W toku trwającego osiem miesięcy dziennikarskiego śledztwa autorka Kotaku dotarła do kolejnych kobiet i kolejnych niepokojących świadectw. Pracownice firmy opowiedziały dziennikarce o natarczywych „zalotach" i propozycjach seksualnych zgłaszanych tak w miejscu pracy, jak i na suto zakrapianych firmowych imprezach. Jedna z developerek wspomniała o liście mailingowej, na której znalazła wulgarne komentarze pod swoim adresem (panowie rozważali „jak by to było ją spenetrować"). Jej koleżanka została poinformowana – co rozmówca poczytywał najwidoczniej jako komplement – że przełożeni przekazują sobie listę „kobiet, z którymi chcieliby się przespać" i że figuruje ona na tej liście. Do najbardziej oburzających miały należeć wyczyny jednego z dyrektorów firmy – Scotta Gelba. Trzy osoby potwierdziły, że łapał za genitalia innych mężczyzn.

Oskarżenia były w większości anonimowe, ale autorzy League of Legends nie mogli ich zignorować. Zwłaszcza, że temat błyskawicznie podchwyciły branżowe media. Po opublikowaniu sierpniowego artykułu w Kotaku

Po ujawnieniu przez Kotaku „kultury seksizmu w Riot Games" firma podjęła szereg działań mających na celu zwiększenie tolerancji i różnorodności w zespole.

przedstawiciele studia zaprzeczyli, jakoby doświadczenia wymienionych w artykule kobiet wynikały z przyjętej przez Riot polityki. Jednocześnie jednak obiecali podjęcie siedmiu kroków, które miałyby zapewnić, że podobne sytuacje się nie powtórzą. Wśród proponowanych działań znalazły się między innymi: wewnętrzne śledztwo w sprawie dyskryminacji na podstawie płci, przeprowadzenie audytu przez specjalistyczną firmę, szkolenia dla kadry zarządzającej, a także szereg inicjatyw na rzecz różnorodności i budowania poczucia przynależności.

SŁOŃ W SKŁADZIE PORCELANY

Pechowo dla Riot Games jedna z tych inicjatyw uderzyła w firmę rykoszetem. Podczas sierpniowych targów PAX West developerzy zorganizowali cykl prezentacji i dyskusji panelowych, mających ułatwić uczestniczkom start w branży gier wideo. Wziąć udział mogły w nich wyłącznie kobiety oraz osoby niebinarne. Studio chciało tym ruchem odeprzeć złą prasę, słusznie podnosząc, że (według danych ESA) w branży pracuje zaledwie 22% kobiet i przede wszystkim je należy aktywizować zawodowo. Jednak **na Reddicie natych-**

DYSKRYMINACJA W RIOT GAMES STAŁA SIĘ ZARZEWIEM BUNTU.

miast zawrzało od oskarżeń o dyskryminację mężczyzn. Oliwy do ognia dolało zresztą dwóch pracowników Riot Games – Daniel Klein i Mattias Lehman. Panowie postanowili bronić decyzji firmy, wdając się w coraz mniej kulturalne przepychanki w mediach społecznościowych.

Klein bronił organizacji PAX-owych warsztatów na Twitterze: „Tak, w duchu sprawiedliwości i równości, mężczyźni powinni być czasami wykluczeni. To zupełnie w porządku. Zaufaj mi, będziesz miał około miliarda innych możliwości, których te kobiety nie będą miały". Niezbyt elegancko określił też krytyków mianem „manbabies" („dzieciuchów", powiedzmy). Z kolei Lehman napisał tweeta o potrzebie tworzenia branżowych związków zawodowych (które mogłyby, jego zdaniem, naciskać na promocję różnorodności). Popełnił też artykuł na temat mizoginii w kulturze gier wideo, w którym twierdził, że społeczność geeków była przez lata dyskryminowana i postrzegana jako „niedostatecznie męska", a teraz sama odtwarza toksyczne wzorce, uderzając w kobiety. Obaj mężczyźni otrzymali od swojego pracodawcy ultimatum – albo zakończą aktywność w mediach społecznościowych, albo ten rozwiąże z nimi umowy o pracę. Wybrali drugą opcję.

POZEW

Po zwolnieniu Lehmana i Kleina głosy krytyki stały się jeszcze donośniejsze – tym bardziej że po krótkim okresie zawieszenia w pełnieniu obowiązków do pracy wrócił Scott Gelb. Wkrótce kryzys przestał mieć zresztą charakter wyłącznie wizerunkowy. 5 listopada była pracownica Riotu, Jessica Negron, oraz nadal zatrudniona w firmie Melanie McCracken **złożyły w sądzie pozew, podnosząc, iż firma naruszyła kalifornijską Ustawę o równej płacy, a także szereg stanowych przepisów dotyczących dyskryminacji** w miejscu pracy. Powódki potwierdzały tezy zawarte w sierpniowym artykule Kotaku, ilustrując je przykładami z własnej kariery oraz uzupełniając o szczegółowy opis atmosfery pracy w Riot Games (w szczególności wskazując na niestosowne żarty i komentarze swoich kolegów). Panie domagały się od firmy zapłaty utraconych przez nie przychodów (tj. kwot, jakie zarobiłyby, gdyby ich kariery nie zostały zahamowane wskutek dyskryminacji) i dodatkowego odszkodowania, którego kwotę miałby ustalić sąd. Wniosły też o to, aby pozew traktowany był jako zbiorowy (w Stanach Zjednoczonych jest to możliwe już przy dwójce powodów).

Przyjęcie przez sąd pozwu zbiorowego mogło oznaczać otwarcie drogi do kolejnych batalii sądowych. Aby zapobiec katastrofie, Riot Games zatrudniło kancelarię specjalizującą się w zarządzaniu kryzysowym oraz problemach w relacjach pomiędzy pracodawcą a pracownikami. A kiedy na początku tego roku pojawiły się sygnały, że do kalifornijskich sądów trafiły kolejne pozwy, studio sięgnęło po fortel.

KONTROWERSYJNA KLAUZULA

Jak się okazało, wszyscy pracownicy Riot Games mieli w swoich umowach o pracę specjalną klauzulę o zrzeczeniu się dochodzenia roszczeń w sądach powszechnych na rzecz sądownictwa arbitrażowego (rozjemczego). Tego rodzaju zapis nie jest zresztą niczym nadzwyczajnym – to powszechna praktyka stosowana przez wielkie korporacje. Nie bez powodu, bo sądy polubowne mają szereg zalet – są wysoce wyspecjalizowane, profesjonalne (pozbawione udziału tzw. „czynnika społecznego"), znacznie szybsze w orzekaniu, a co za tym idzie: o wiele tańsze.

Z perspektywy powoda mają wszakże poważne wady. Posiadają ograniczoną – w porównaniu do sądów powszechnych – zdolność pozyskiwania dokumentów. W dodatku treść postępowań arbitrażowych jest tajna, pozwana firma nie odnosi więc strat wizerunkowych związanych z ujawnieniem niekorzystnych dla niej informacji. W efekcie: jest mniej skłonna do zawarcia ugody.

Pracowniczki i pracownicy Riot Games zaprotestowali w mediach społecznościowych. Nieskutecznie. Choć wybieg prawny zastosowany przez kierownictwo firmy budzi kontrowersje, w kwietniu tego roku Sąd Najwyższy potwierdził legalność kalifornijskich przepisów.

Nie znaczy to jednak, że developerzy i developerki są w takich sytuacjach bezbronni. W listopadzie zeszłego roku 20 tys. pracowników Google'a opuściło miejsca pracy i wyszło na ulice w 50 miastach. Jak ujawnili dziennikarze New York Timesa – Andy Rubin, twórca systemu Android, został oskarżony przez podwładną o gwałt. Mimo to firma pozwoliła mu odejść z pracy na własnych warunkach (wypłacając 90 mln odprawy), a w dodatku rozciągnęła parasol ochronny nad dwoma innymi podwładnymi (też podejrzanymi o molestowanie). Konflikt na linii zarząd-pracownicy narastał, a jego efektem było wypracowanie wspólnej listy postulatów, w tym: zmiany polityki reagowania na zgłaszanie przestępstw seksualnych, jawności płac i odpraw oraz zwiększenia wpływu pracowników na politykę spółki. Prezesi publicznie przeprosili i obiecali poważne potraktowanie sprawy.

SOLIDARNOŚĆ

Dokładnie z tego samego rozwiązania skorzystali zbulwersowani twórcy League of Legends. 3 maja ponad 150 developerek i developerów opuściło swoje stanowiska, demonstrując z zaklejonymi ustami przed siedzibą firmy. Kierownictwo Riot Games potwierdziło, że rozważa wycofanie się z przymusowego arbitrażu – ale dopiero w odniesieniu do przyszłych pozwów. W tej chwili jest to bowiem zbyt użyteczny instrument.

Ten i podobne bunty mogą przesądzić o kulturze korporacyjnej technologicznych gigantów, a zorganizowany opór – doprowadzić do uzwiązkowienia developerów (o którym więcej pisze w tym wydaniu Witold). Ale niewykluczone też, że problemy autorów LoL-a przyspieszą eksodus sektora IT z Kalifornii do bardziej konserwatywnego i narzucającego mniej biznesowych ograniczeń Teksasu. Pewni możemy być właściwie tylko jednego – to nie ostatni bunt w naszej branży. |CDA|

OKIEM PROFESJONALISTKI

O sytuację w Riot Games zapytaliśmy Ingę Rudecką, ekspertkę ds. równości płci zatrudnioną w Centrum Praw Kobiet.

Zagadnięta, czy (wyjątkowo przecież zmaskulinizowany) gamedev może mieć większy problem z dyskryminacją od innych segmentów rynku – odpowiedziała przecząco. „Przeprowadzone badania wskazują, że seksizm i przypadki molestowania w branżach technologicznych są obecne w podobnych proporcjach, co gdzie indziej. Np. badania Fundacji Carrots z zeszłego roku pokazały, że z seksizmem w pracy lub stereotypowym traktowaniem ze względu na płeć spotkało się ponad 49 proc. pracownic polskiego sektora IT. Odsetek ogólny na rynku to 59 proc". Badaczka zwróciła również uwagę, że seksizm bywa skierowany także przeciw swojej własnej płci (to tzw. seksizm zinternalizowany) i że dyskryminacja często uderza w mężczyzn rykoszetem. „Jeżeli np. kobieta jest od »ogniska domowego«, to co z panami, którzy źle się czują w wyścigu szczurów, i chętnie by się ze swoją dziewczyną zamienili miejscami? Jeżeli panie są uczuciowe i sentymentalne, to panowie nie mogą płakać, muszą być twardzi".

Rudecka uznaje reakcję Riotu za (z pozoru) prawidłową. „Niewątpliwie te kroki miały potencjał w kierunku zapewnienia właściwych warunków w miejscu pracy (na ile były to intencje szczere, na ile miały jedynie przykryć problem wizerunkowy, trudno powiedzieć) – a więc poszanowania godności pracowniczek i pracowników, przestrzegania prawa (molestowanie seksualne jest przestępstwem), stosowania równych standardów wobec każdej z płci, np. w kontekście równej płacy czy możliwości awansu". Kwestionuje jednak kolejne ruchy Kalifornijczyków: „Osoba molestująca powróciła do pracy, a firma odmówiła ofiarom finansowego zadośćuczynienia. To pokazuje, że Riot Games nie było tak naprawdę zainteresowane ani poprawą sytuacji, ani udzieleniem pomocy".

Tłumaczy również, dlaczego błędne jest krytykowanie wspomnianego w tekście cyklu prezentacji i dyskusji, mających pomóc uczestniczkom w znalezieniu pracy w branży. Jak mówi – to przypadek tzw. „dyskryminacji pozytywnej", mającej na celu wyrównywanie szans osób (i grup) dyskryminowanych z różnych względów. (Pozytywna dyskryminacja dotyczy zresztą nie tylko kobiet, ale również osób z niepełnosprawnościami, osób starszych czy Polaków żyjących poza krajem). Ekspertka uwrażliwia ponadto, że seksizm i molestowanie dotykają nas wszystkich: „Seksizm wobec pracowniczki firmy IT to również sprawa jej ojca, który chce dla swojego dziecka jak najlepiej. Molestowanie pracownika to molestowanie czyjegoś syna lub córki. Przemoc seksualna wobec kobiety to również cierpienie jej braci i przyjaciół".

PISZĄC Kroniki Myrtany

Przybija piątkę Długoszowi: **Papkin**

Polacy z SoulFire tworzą prequel Gothica, którego akcja ma się toczyć na dekadę przed utkaniem magicznej bariery, a za scenografię posłuży wyspa, gdzie dołączymy do strażników miejskich lub gildii kupieckiej. Zagadka: o jaki projekt chodzi?

Odpowiedź nie jest wcale oczywista; powyższy opis z powodzeniem można odnieść do dwóch inicjatyw.

„Czasem warto przelać odrobinę krwi dla realizacji wspólnych celów!"

Obie wyrastają ze wspólnego pnia. W 2015 roku SoulFire – gothicowa komitywa dotychczas tłumacząca zagraniczne modyfikacje – ruszyła z autorskim projektem. Obietnice profesjonalnego dubbingu, wierności kanonowi i przewietrzenia zastałych mechanizmów zaskarbiły Dziejom Khorinis kilkusettysięczną publiczność. Jednak po trzech latach prac Piotr „Dark" Czołnowski poróżnił się ze swoimi koordynatorami, czego pokłosiem stały się burze w mediach społecznościowych i publiczne spory o prawa autorskie do stworzonych już materiałów.

Po ogłoszonej w kwietniu 2018 schizmie oba zespoły zachowały prawa do szyldu SoulFire, ale to reżyser, którego wysiłki opisywaliśmy w ubiegłym wydaniu (CDA 06/2019, „Jak się Dzieje Khorinis"), zatrzymał tytuł moda. By nie wprowadzać fanów w błąd, jego byli koledzy przemianowali swoje dziełko na Kroniki Myrtany. Wiele zresztą wskazuje na to, że **gdzie dwóch się bije, tam skorzystamy wszyscy**.

„Chrząszczy już nie ma. Możesz wrócić do polerowania swoich imadeł, czy co tam robiłeś"

Mateusz Pawłowski, jeden z koordynatorów Kronik Myrtany, niechętnie wraca pamięcią do konfliktu z Czołnowskim. Jak jednak twierdzi: – *Z perspektywy czasu **nic lepszego, jak ten rozłam, nie mogło się wydarzyć***. Owszem, jego zespół pozbył się większej części przygotowanego świata, ale zyskał sporo swobody twórczej. Obie ekipy zawarły zresztą dżentelmeńską umowę: assety stworzone przez tych, którzy pozostali przy Kronikach Myrtany, miały zostać usunięte z Dziejów Khorinis – i vice versa.

Meblując od nowa ekipę Dziejów Khorinis, Czołnowski postawił na model wodzowski, przedkładając swoim współpracownikom umowy, w których zastrzegł sobie prawo do ostatniego słowa. Kroniki Myrtany zarządzane są z kolei demokratycznie; każdy z członków może zgłaszać uwagi (nawet jeśli jakiś element nie do końca leży w zakresie jego kompetencji). – *Co tydzień spotykamy się na czacie głosowym. Jeśli jakaś sprawa budzi dużą różnicę zdań – wspólnie wybieramy, która wersja wchodzi. Jasne, w tak zróżnicowanym zespole twój pomysł może przepaść, ale nauczyliśmy się nie mieć do siebie pretensji.*

Choć jej członkowie rozlokowani są po całej Polsce, drużynie SoulFire udaje się utrzymać dobre morale. Co kilka miesięcy odbywają się zloty, na które zapraszani są wszyscy współpracownicy, a krakowskie i wrocławskie sekcje regularnie wznoszą toasty w lokalnych pubach. – *Lubimy, gdy ktoś coś dobrze zrobi, ale przede wszystkim: lubimy się jako ludzie.*

Dominują wychowani na dziełach Piranha Bytes millenialsi, dla których Kroniki to wartościowy wpis w życiorysie. Niektórzy znaleźli w ciągu tych

Prequel pozwoli nam dołączyć do dwóch gildii (kupców lub strażników miejskich), w obrębie których zaoferuje dwie ścieżki rozwoju.

MARVIN MODE

Imię protagonisty jest niezwykle znaczące. Po otwarciu w pierwszych Gothicach okna postaci i wpisaniu komendy „marvin" wywoływaliśmy konsolę developerską, z poziomu której mogliśmy majstrować przy zdrowiu Bezimiennego, teleportować go do odległych lokacji lub wcielać się w inne postacie i potwory.

trzech lat zatrudnienie w profesjonalnych studiach. – ***Nasz grafik 3D został zapytany o Kroniki podczas rozmowy kwalifikacyjnej.*** *I to właśnie praca przy nich zadecydowała o tym, że dostał posadę. Modyfikacją robisz sobie portfolio. Taki wpis w CV daje pracodawcy sygnał, że kandydat potrafi pracować w zespole* – twierdzi mój rozmówca. Organizacja trzydziestoosobowego SoulFire przypomina zresztą start-up: każdym z działów (grafiki 3D, skryptów, level designu, dubbingu) kieruje koordynator, którego rolą jest delegowanie (ty zajmiesz się tym questem, ty tym modelem) i rozliczanie z obowiązków.

„Co robisz? Topisz złoto?"

Rok temu developerzy Kronik gościli na łamach GryOnline i TVGry, obszernie tłumacząc założenia projektu. Gdy jednak pytam, co zmieniło się od tamtych materiałów, Pawłowski szczerze przyznaje: – *Niemal wszystko przeszło gruntowną przebudowę. Informacje, które wtedy przedstawiliśmy, są dziś nieaktualne.*

Modyfikacja wciąż ma nas jednak zabrać na wyspę Archolos. Kanoniczną – co na każdym kroku podkreśla zespół – bo developerzy Piranha Bytes zostawili w swoich scenariuszach ślady jej istnienia. W tomie przepisów znalezionym w pierwszym Gothicu możemy przeczytać: „Najzacniejsze winogrona znajdziecie na wysokich zboczach Archolos".

To jednak jedyne poszlaki, jakie da się wywieść z materiału źródłowego. SoulFire obudowało te skąpe informacje autorskim kontekstem. Pierwszym władcą wyspy był niejaki Volfzack, który zjednoczył pod wspólnym sztandarem zamieszkujące ląd plemiona.

Później kraina przeszła pod panowanie króla Myrtany, który położył rękę na jej żyznych gruntach. Według wizji modderów – Archolos to wulkaniczna wyspa, której ziemie nadają się do uprawy winogron, ale też zboża czy chmielu. Tutejsi górnicy natrafili na żyły złoto- i srebronośne, co zaowocowało powstaniem kilku kopalni. Kroniki Myrtany zabiorą nas do lokalnych winiarni i wioseczek, pozwolą zwiedzić wiekową siedzibę dziedzica, ruiny twierdzy, latarnię morską i miasto z ponad setką budynków. Już teraz świat jest o ok. 40% większy od Khorinis z przyległościami.

„Nie! Siekam cebulę"

Projekt ma nas ujmować nie tylko walorami turystycznymi, ale i rozpolitykowaniem lokalnej społeczności. **Akcja rozpocznie się na 10 lat przed pierwszą częścią Gothica**, po bitwie o Wschodni Archipelag, podczas której orkowe galery rozgromiły królewską marynarkę. Formalnie wyspa nadal pozostaje pod panowaniem Myrtańczyków, jednak wpływy korony cierpią przez ataki orków i napływ uchodźców z ziem podbitych. Gildia kupiecka Araxos wciąż kontroluje większość handlu, ale po skonfiskowaniu floty przez króla – ma z koroną nie po drodze. Autonomię zachowali dziedzice Volfzacka, którzy uwili sobie w Wilczym Leżu państwo w państwie. Strażnicy Miejscy starają się utrzymać na wyspie porządek i zapanować nad brakami w budżecie. No i powściągnąć aktywność przemytników, cały czas szmuglujących na ląd kolejnych migrantów. Od nich wszystkich dystansują się magowie wody. Po części: z racji wyznawanej filozofii, po części zaś: przez wzgląd na katastrofę naturalną, która odcięła klasztor od pozostałych części wyspy. – *Lore'u mamy na książki* – śmieje się Pawłowski.

W samym środku tego tygla znajdzie się Marvin. **Nie kolejny Wybraniec na posyłkach panteonu bożków, ale prosty uchodźca**, który przybywa na Archolos, by uciec od swej przeszłości. Główna oś konfliktu ma przebiegać między nacjonalistycznymi autochtonami a ludnością napływową. Pawłowski podkreśla przy tym, że scenariusz nie będzie komentarzem na temat kryzysu migracyjnego sprzed kilku lat. – *Po prostu zastanawialiśmy się nad tym, co dzieje się podczas wojennej zawieruchy. Ucieczka ludności cywilnej jest jej naturalnym skutkiem, takie napięcia pojawiać się muszą* – wyjaśnia.

NIE DO OBRONY

W zespole SoulFire pracuje m.in. Gother, weteran sceny, który wziął sobie za cel rozbudowę gothicowego rynsztunku. To dzięki niemu nasi przeciwnicy zyskają broń drzewcową, a gracz – nową szkołę walki. Poza bronią jedno- i dwuręczną skorzystamy z USWT, czyli Uniwersalnego Systemu Walki Tarczą, który modder stworzył w kontrze do podobnych, acz niefunkcjonalnych rozwiązań.

Centralne miasto ma być kilkukrotnie większe od aglomeracji znanych z pierwszych odsłon Gothica.

„Innosie, obdarz mnie swoją łaską i tak dalej..."

Wyobraźnię młodych developerów powściągają granice technologiczne. Kroniki Myrtany nie byłyby Gothikiem, gdyby nie oprzeć ich na ZenGinie, silniku zarzuconym po premierze Nocy Kruka. Zarzuconym – dodajmy – nie bez podstaw; jeśli wrzucić na mapę kilka wysokopoligonowych modeli – animacja potrafi się rozkaszleć do 20-30 fps-ów. SoulFire obchodzi podobne ograniczenia jak może, chociażby stosując znane z oficjalnych gier portale. Gdy gracz jest w dużej odległości od budynku – jego wnętrze nie jest renderowane. To prosta sztuczka, ale dzięki niej engine nie krztusi się, ilekroć przekroczymy miejską bramę.

W klasycznych Gothicach postacie poboczne realizują swoje rutyny – rankiem wychodzą do pracy, w południe jedzą, wieczorem idą na popijawę do karczmy, a nocą kładą się spać. Ten prymitywny „żyjący świat" stwarza jednak problemy przy trialogu – czyli rozmowie między graczem a dwoma enpecami równocześnie. Przypuśćmy, że do pogawędki ma się włączyć osoba, która akurat sprząta w domu obok. Gdy skrypt się aktywuje, chce ona podbiec i rozpocząć dialog... ale to zatnie się o palenisko, to wtopi się w mebel. Chociaż w kluczowych momentach fabuły napotkamy na kilkoro interlokutorów – na ogół zespół unika takiej sytuacji jak ognia.

Pokryty patyną engine ma jeszcze jedno istotne ograniczenie: wszystkie obiekty muszą w nim być widoczne już od początku. Tymczasem na jakimś etapie Kronik Myrtany miał się pojawić okręt, zwożący na wyspę królewskich lojalistów. Sęk w tym, że na próbę dodania nowego modelu 3D do już rozgrywanej sesji gra reaguje... crashem. Nie obyło się więc bez zmian scenariuszowych i kompromisów: statek zobaczymy jako niskopoligonowy miraż, majaczący gdzieś na horyzoncie. Nie znaczy to, że SoulFire jest całkiem bezbronne wobec ograniczeń technologii. Pracę udało się zautomatyzować autorskimi narzędziami, chociażby NPC Designerem – prostym edytorem, który pozwala złożyć sobie enpeca z kilkudziesięciu klocków (twarzy, ubioru i broni). W składaniu modyfikacji do kupy bezcenny okazuje się GMBT (Gothic Mod Build Tool), cyfrowe repozytorium, dzięki któremu grę da się błyskawicznie zaktualizować i odpalić niemal w locie.

„Za 10 bryłek rudy mogę ci nie obić twarzy i spróbować dać jeszcze raz mnie przekupić"

W pierwszej części znajdziemy raptem 24 sidequesty, w Kronikach Myrtany może ich być nawet dziesięć razy więcej. ZenGin nie stawia zresztą przeszkód skomplikowaniu struktury zadania, stąd gdy jako strażnik miejski wyprawimy się na patrol, noc okaże się dla nas za krótka. Z puli

Ekipa Kronik Myrtany lubi podkreślać, że wszystkie assety produkuje własnymi siłami. Nie jest to na scenie modderskiej Gothica regułą.

dziesięciu potencjalnych aktywności zrealizujemy maksymalnie trzy – zażegnawszy problem z heretykiem, możemy nie udaremnić napadu. Spór w karczmie rozwiążemy bądź siłą, bądź upijając oponentów. Droga do realizacji celu ma się rozwidlać znacznie częściej niż przed laty.

Nie tylko w temacie zadań pobocznych **Kroniki zdradzają reformatorskie zacięcie**. O ile w pierwszym Gothicu amatorzy broni dystansowej mieli prawo czuć się pokrzywdzeni, w części drugiej zdecydowanie przeważali oni nad kolegami wojującymi w zwarciu. – *Chcemy to zbalansować, by żadna z tych dróg nie odstawała* – tłumaczy korekty koordynator. Balans zresztą się przyda, bo w ramach dostępnych frakcji (strażnicy miejscy, gildia kupiecka) możemy podążyć ścieżką wojownika lub łucznika. Developerzy skomplikują również plany dnia enpeców, bo w pierwowzorze ci zmieniali wykonywaną czynność co dwie godziny czasu gry. Trudno zaś uzasadnić, dlaczego postać przez dwie godziny siedzi z nosem w zupie.

Zwłaszcza że zupa nie należała w pierwowzorze do pożywnych. Ceny żywności były absurdalnie wysokie, a opłacalność jej spożywania – wątpliwa. Bochenek chleba potrafił kosztować 20 sztuk złota i przywracać 10 punktów trafień. – *Lepiej było kupić mikstury, które – tak dla odmiany – sprzedawano za bezcen* – konstatuje koordynator. I dodaje, że **wraz z rebalansem ekonomii i statystyk możemy spodziewać się rozbudowanego craftingu**. Kroniki Myrtany mają nam pozwolić na gotowanie wymyślnych potraw, ale też przygotowanie i rozwój broni i pancerzy.

„Mam wyrywać rzepę, chyba sobie ze mnie żartujesz”

Zgodnie z harmonogramem – już w sierpniu mają się odbyć nagrania ścieżki dźwiękowej, kuszącej klasycznymi kompozycjami w odważnych aranżacjach. Kompozytor Kamil Jędrzejewski pochwalił się już nową, wokalną wersją „Geldern Night” z Gothica 3 (bit.ly/2YEfVH6), ale poza odświeżeniami znanych utworów planuje on zarejestrować przynajmniej dziesięć premierowych numerów. Jędrzejewski postawi na wojenne bębny i sekcję smyczkową, bo również na pięciolinii prequel ma hołdować tradycjom pierwszych odsłon.

W najbliższym czasie developerzy zaproszą aktorów do studiów nagraniowych. Dzięki prywatnym konekcjom dźwiękowców sesje odbędą się (za darmo!) w Krakowie, Warszawie i Wrocławiu. Obsada? O tym zespół SoulFire mówi niechętnie, ponoć jednak możemy spodziewać się młodych aktorów i kilkorga gothicowych weteranów. Kroniki Myrtany nie spieszą się jednak z rejestrowaniem kwestii mówionych. – *W ciągu tygodnia zaliczamy kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset zmian w dialogach. Gdybym zorganizował nagrania już teraz – zostałbym na lodzie. Finansowo i wizerunkowo, bo przecież nie będę dzwonił do aktora, mówiąc: słuchaj, zmieniliśmy dwie linijki dialogu, trzeba to koniecznie dograć* – wyjaśnia koordynator.

Po rozłamie większą część wyspy trzeba było przygotować od nowa.

„A człowiek pokonał bestię, która powróciła do królestwa Beliara”

– *Nigdy nie dostaliśmy takiej części trzeciej, na jaką czekaliśmy. Próbujemy to zmienić* – buńczucznie deklaruje Pawłowski. Zaraz jednak zastrzega, że Kroniki **przede wszystkim będą korygować, a nie rewolucjonizować**. – *Gothic to nie jest idealna gra, nikt tak przecież nie twierdzi. Do pewnego stopnia ludzie oczekują, że dostaną to samo.*

Jego projekt, podobnie jak Dzieje Khorinis, zadebiutuje w przyszłym roku. Obie modyfikacje dzieli wiele, ale łączy wspólny mit założycielski, problemy z okiełznaniem archaicznej technologii oraz – przede wszystkim – wspólna naszemu pokoleniu fascynacja pewnym niedoskonałym niemieckim rolplejem. Chyba nikt nie gniewa się na to, że jej owocem będą aż dwie kontynuacje? |CDA|

REALNE REALIA

Developerzy Kronik Myrtany za punkt honoru stawiają sobie zgodność z kanonem. Chcąc wprowadzić nowy wątek, zespół grzebie w skryptach dwóch pierwszych odsłon i poszukuje pokrewnych informacji w dialogach, nierzadko sięga również do gothicowych komiksów i wywiadów z twórcami. Szczególnie zażarte dyskusje trwają, gdy trzeba rozbudować bestiariusz. Kilku nowości możemy się jednak spodziewać – chociażby specjalnej odmiany znanych z Nocy Kruka brzytwiaków, które w uniwersum moda oswoili orkowie.

Wierność realiom nie jest przy tym wcale łatwa, bo – wyznaje Pawłowski: – *„Piranie” same nie wiedziały, co robią. Gothic i Gothic II potrafią się mocno różnić* (chociażby w temacie panteonu – w pierwszej grze Beliar pojawia się jako bóg śmierci, w drugiej staje się z kolei patronem zła). Podobne nieścisłości sprawiły, że SoulFire uznało część trzecią za niekanoniczną. – *Odrzuciliśmy ją nie dlatego, że jest to zła gra, choć jest to zła gra. Po prostu Gothic 3 wywraca do góry nogami tak wiele wątków, że uporządkowanie uniwersum byłoby po prostu niemożliwe.*

Świat gry jest już gotowy, obecnie trwa cyzelowanie broni i pancerzy.

WARHAMMER

CHAOSBANE™

« Chaosbane jest tym RPG w uniwersum Warhammera, o którym od zawsze marzyliśmy. »

gamekult

STAŃ DO WALKI Z SIŁAMI CHAOSU

TEGO HACK&SLASHA SZUKAJ W mediaexpert

16+ www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL NAPISY cdp

Warhammer: Chaosbane © Copyright Games Workshop Limited 2019. Chaosbane, the Chaosbane logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Published by Bigben Interactive and developed by Eko Software. All rights reserved to their respective owners.

EKO SOFTWARE GAMES WORKSHOP BIGBEN cdp

Niebezpieczne związki

Rozważa zapisanie się do związku: **Witold**

Przepracowany tester nie zauważa buga, scenarzysta z łapanki pisze brednie, a support nie odpowiada na nasz problem, bo właśnie został zwolniony. Gry to poważny biznes z poważnymi problemami, wobec których bywamy bezbronni. Oręża mogą wkrótce dostarczyć związki zawodowe.

Na początku marca Activision zwalnia blisko 800 osób. Trzy tygodnie później wypowiedzenia otrzymuje 350 pracowników EA. W kwietniu świat dowiaduje się, że ekipa odpowiedzialna za Fortnite'a jest przymuszana nawet do 100 godzin pracy tygodniowo. Maj wita nas skargami developerów NetherRealm na niekończące się nadgodziny i fatalną komunikację w studiu. Te głośne przypadki to element szerszego trendu. Jak wynika z opublikowanych w ubiegłym roku badań International Game Developers Association, **51% pracowników branży doświadcza crunchu**, a kolejne 44% „wydłużonych godzin pracy". Niemal co trzeci developer pracuje między 60 a 69 godzin tygodniowo, ale wynagrodzenie za nadgodziny otrzymuje raptem co piąty. Pozostali mogą albo odebrać sobie wolne w późniejszym czasie (32%), albo otrzymują rekompensatę pod inną postacią, np. posiłków (37%). Ewentualnie: nie dostają nic (37%).

„Specyfika branży"

Problem nie jest jednak nowy – o kłopotach osób zatrudnionych w dużych studiach pierwszy raz usłyszeliśmy już **w 2004, gdy Erin Hoffman zaczęła prowadzić bloga „Żona EA", na którym opisywała, jak wygląda praca jej męża** w jednym ze studiów podległych wydawcy. Padły mocne oskarżenia o wielomiesięczny, nijak nienagradzany crunch (blisko 90 godzin tygodniowo!). „To nie do pomyślenia – doprowadzają zespół do granic fizycznych możliwości i nic im w zamian nie dają" – oskarżała Hoffman, a reakcje na jej wpisy zdradzały, że podobne praktyki są w branży standardem. Ośmieleni płynącym ze wszystkich stron poparciem pracownicy postanowili pozwać Electronic Arts za niepłatne nadgodziny i ostatecznie dwukrotnie wygrali z firmą w sądzie, zmuszając ją do wypłaty łącznie 30,5 mln dolarów.

Niewiele to jednak zmieniło. **Sześć lat później w sieci opublikowano list otwarty, pod którym podpisały się „Żony Rockstara".** Opisano w nim warunki pracy developerów zajmujących się pierwszym Red Dead Redemption – 12-godzinny dzień pracy (również w soboty!), zakłamywanie przez szefostwo deadline'ów (by uzyskać efekt przed czasem)... Informacje te potwierdzili byli członkowie studia, jednak sam Rockstar zareagował dość oszczędnie. „Wyrażamy smutek, jeżeli którykolwiek z byłych pracowników nie uznał czasu spędzonego w firmie za przyjemny i przynoszący twórcze spełnienie".

W ostatniej dekadzie termin „crunch" na stałe zadomowił się w słownikach graczy, dziennikarzy i developerów. Nie omijał nikogo – crunchowali twórcy Skyrima, crunchowali developerzy Call of Duty, crunchowała ekipa odpowiedzialna za Ryse, a na polskim podwórku – zespoły od Dying Lighta czy Wiedźminów. Proceder zawsze był jednak postrzegany jako zło konieczne – Adrian Chmielarz (Zaginięcie Ethana Cartera) w wywiadzie dla Neo Plus twierdził: „Jeśli oczekujesz, że będziesz pracował przy projekcie tzw. triple-A *(gry o najwyższych budżetach – dop. red.)* i nigdy nie będziesz crunchował, to zapraszamy do pracy w banku".

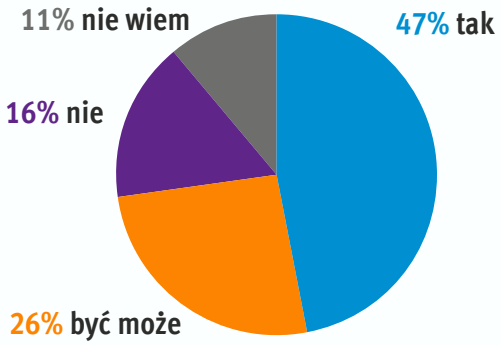
100-godzinny tydzień pracy to w branży norma.

Apogeum

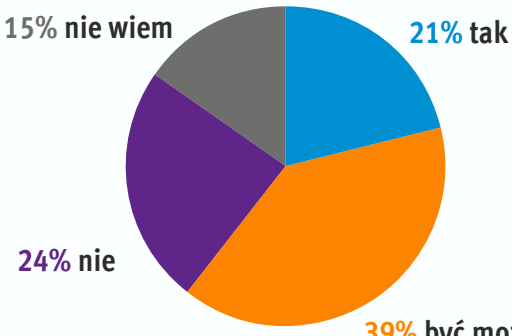
Czasy się jednak zmieniły. Pod koniec 2017 polską (zresztą nie tylko) **branżą wstrząsnęły doniesienia o warunkach pracy w CD Projekcie Red** – permanentne nadgodziny, toksyczna atmosfera i nieudolne zarządzanie projektami miały być w firmie na porządku dziennym. O temacie pisaliśmy szerzej w artykule „Za szklanymi drzwiami" (CDA 01/2018), w którym jeden z byłych developerów podsumował warunki panujące w firmie następująco: „Byliśmy traktowani jak najgorsze mięso armatnie, crunch trwał ponad pół roku, niekiedy siedzieliśmy w firmie po dwanaście godzin na dobę, siedem dni w tygodniu". Pewne zdumienie wywołał fakt, że autorzy Wiedźminów wcale nie zaprzeczali zarzutom, a długa odpowiedź na nie spokojnie mogła zostać zredukowana do słów: **„Nasze podejście niekoniecznie musi odpowiadać każdemu"**. Trzeba jednak zauważyć, że studio (przynajmniej na poziomie deklaracji) wyciągnęło wnioski z medialnej wrzawy. W niedawnym wywiadzie dla Kotaku Marcin Iwiński zapowie-

Związki w liczbach

Czy developerzy powinni zrzeszać się w związki?



Czy developerzy zrzeszą się w związki?



(źródło: State of the Game Industry 2018)

dział, że przy Cyberpunku „chcą być bardziej ludzcy i traktować pracowników z szacunkiem".

Jednak dopiero wydarzenia z ostatnich miesięcy sprawiły, że temat poprawy bytu pracowników na stałe zagościł w branżowych mediach. Wszystko zaczęło się od tragedii ponad 250 developerów z Telltale, którzy bez żadnego ostrzeżenia z dnia na dzień zostali bez pracy, nie otrzymując przy tym odpraw. „Żadna z moich nieprzespanych nocy ani długich godzin spędzonych *[w pracy – dop. red.]* w weekendy nie zapewniły mi odprawy. Nie pracujcie po godzinach, chyba że wam za to płacą. Dbajcie o siebie, korporacje mają was gdzieś" – komentował jeden ze zwolnionych grafików. Niedługo później Kotaku opublikowało materiał, z którego wynika, że na niemal dekadę po burzy wokół listu „Żon Rockstara" autorzy GTA dalej mają problem z podejściem do pracowników. (Co poniekąd potwierdziły nasze źródła. Odsyłam do tekstu „Konie po westernie" w CDA 13/2018).

Kolejne tygodnie przynosiły doniesienia ze wszystkich zakątków branży – na jaw wyszła kwestia dyskryminacji kobiet w Riot Games (o czym więcej możecie przeczytać w aktualnym numerze); poznaliśmy też kulisy złego zarządzania u twórców Anthema, Mortal Kombat 11 i Fortnite'a. Reakcje na te rewelacje były różne – od zaprzeczania (BioWare), po redukcję nadgodzin i obietnice poprawy losu pracowników (NetherRealm).

Iskra zapalna

Kroplą, która przelała czarę goryczy, były dwa rekordy Activision Blizzard: **rekordowe zyski za 2018 (7,26 mld dolarów) i rekordowe zwolnienia (blisko 800 osób)**. Niefortunnie zapowiedź restrukturyzacji zbiegła się z wpisaniem prezesa przez propracowniczą organizację As You Sow na listę najbardziej przepłacanych CEO. Wielu graczy usłyszało wówczas po raz pierwszy o powstałym dwa lata wcześniej Game Workers Unite, które ruszyło z petycją domagającą się zwolnienia Bobby'ego Koticka. I chociaż wojownicza postawa GWU nie każdemu musi się podobać, jej naczelny postulat – **wezwanie do zrzeszania się developerów w związkach zawodowych** – przebił się wówczas do masowej świadomości.

O tym, że działalność związków zawodowych może przynieść wymierne rezultaty, przekonaliśmy się zresztą już w październiku 2016. Po fiasku dwuletnich negocjacji SAG-AFTRA (związek zrzeszający m.in. aktorów, dziennikarzy radiowych czy piosenkarzy) podjął wymierzony w dużych wydawców strajk, którego celem było poprawienie warunków pracy specjalistów od dubbingu. Akcję poparły organizacje z całego świata, wzywając swoich członków do solidarności ze strajkującymi, a wśród protestujących mogliśmy znaleźć m.in. Jennifer Hale (komandor Shepard z Mass Effecta) czy Davida Haytera (Snake z Metal Gearów). Przełom przyniósł wrzesień 2017, gdy jedenastu wydawców (w tym. m.in. EA, Activision czy Take-Two) zdecydowało się zawrzeć porozumienie ze związkowcami. Akcja nie zakończyła się pełnym sukcesem (nie udało się wywalczyć m.in. finansowej premii za sukces dubbingowanej produkcji), ale zwycięstwo było oczywiste. Wynegocjowano bonusy za dużą liczbę sesji nagraniowych, wypłatę wynagrodzenia najpóźniej w dniu premiery »

Tim Schafer na ostatnim GDC zachwalał związki, jednak szybko zarzucono mu, że w samym Double Fine żaden takowy nie działa.

Po wygranym procesie Erin Hoffman, słynna „Żona EA", założyła z mężem organizację GameWatch, która miała monitorować warunki pracy w branży.

Zdjęcie: e.delage assistant: s.bintte elidelege@gmail.com

tytułu oraz dostarczanie aktorom większej liczby danych na jego temat.

Developerzy nie mówią nie

Nastroje w samej branży sugerują, że **zrzeszenie się developerów jest tylko kwestią czasu**. Podczas tegorocznej gali wręczania nagród na Independent Games Festival prowadząca Meg Jayanth (autorka 80 Days) wystąpiła z przypinką „Union Now" (zresztą podobnie jak zdobywca głównej nagrody, Scott Benson odpowiedzialny za Night in the Woods). Związkowy akcent odnotowano także na rozdaniu GDC Awards. Prowadzący imprezę, znany i lubiany Tim Schafer, wypalił w pewnym momencie: – *Nie jestem antyzwiązkowy, ale nie sądzę, abyśmy naprawdę ich potrzebowali, nie? Wszystkim nam tutaj dobrze, a nikt nie jest zrzeszony w związku*... po czym zgasły światła. Po chwili prezes Double Fine spuentował: – *A, tak – oprócz oświetleniowców*. Skecz trwał jeszcze chwilę, podczas której „strajki" podejmowali kolejni realizatorzy. Schafer zakończył wystąpienie słowami: – *To show związków. Lepiej się z tym pogódźmy*. Zgarnął tym spory aplauz widowni.

Co jednak dużo istotniejsze, **uzwiązkowienia chcą szeregowi developerzy. Takie przynajmniej wnioski wypływają z ankiety** na temat stanu branży, którą przeprowadzono wśród prawie 4000 uczestników Game Developers Conference. Zadano w niej m.in. pytanie, czy developerzy powinni zrzeszać się w związkach zawodowych. Aż 47% odpowiedziało „tak", a 26% użyło bezpiecznego wariantu „może". Jedynie 16% z zapytanych stwierdziło, że developerzy wcale nie potrzebują się jednoczyć.

Po rezultatach widać, że developerzy są raczej pozytywnie nastawieni do idei związków zawodowych... a jednocześnie **powątpiewają w realność takiego przedsięwzięcia**. Tylko co piąty z uczestników badania uznał, że „pracownicy branży zrzeszą się w związki". (Po dokładniejsze wyniki odsyłam do ramki).

Plusy ujemne

W teorii związki zawodowe mogą dać wiele korzyści. Zwiększając „siłę rażenia" pracowników, pozwalają ujmować się za zwolnionymi kolegami i koleżankami, walczyć o poprawę warunków zatrudnienia czy wyższe zarobki. Skąd więc wątpliwości? Powodów jest kilka. Po pierwsze: wielu developerów nie wierzy, że pracodawcy w ogóle dopuszczą do utworzenia związków. Po drugie: **gamedev wciąż kusi wysokimi zarobkami (w USA średnio ponad 100 tys. dolarów rocznie)**, a to sprawia, że ciągnie do niego mnóstwo nowych pracowników. Istnieje więc obawa, że pracownicy zrzeszeni w związkach znaleźliby się w mniejszości – w takim przypadku firmy wolałyby zatrudniać ludzi o mniejszych wymaganiach.

Skromne początki

Związki zawodowe już w branży gier istnieją. Tyle że dopiero raczkują. Palmę pierwszeństwa dzierży założony we wrześniu 2017 francuski Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo. Świat usłyszał o nim, gdy organizacja zaangażowała się w strajk blisko połowy pracowników Eugen Systems (Steel Division), spowodowany notorycznym niewypłacaniem pieniędzy za nadgodziny. Protest trwał ponad półtora miesiąca, aż – w wyniku braku jakichkolwiek efektów – strajkujący postanowili przenieść batalię do sądu. Datę procesu wyznaczono na marzec 2019 i wciąż on trwa. Pod koniec 2018 związek donosił, że pracodawca zwolnił sześcioro z biorących udział w strajku pracowników, podobno w ramach kary.

Drugi w branży związek powstał w grudniu 2018 jako jeden z oddziałów Niezależnego Związku Zawodowego Wielkiej Brytanii. Celami Game Workers Unite UK są: zakończenie zinstytucjonalizowanej praktyki nadmiernych/nieodpłatnych nadgodzin, poprawienie różnorodności w branży, informowanie pracowników o ich prawach i wspieranie tych z nich, którzy są wykorzystywani, nękani lub potrzebują reprezentacji. Jednak z racji swojej krótkiej działalności GWU UK może pochwalić się do tej pory jedynie wyrażeniem wsparcia dla protestujących pracowników Riot Games oraz powołaniem do życia trwającego właśnie miesięcznego game jamu o tematyce „organizowanie się w pracy".

Jeden z byłych pracowników określił CD Projekt Red mianem „najbardziej mobbingującego studia w Polsce".

Developerzy wszystkich krajów, łączcie się!

W dodatku by działać skutecznie, związek musiałby mieć charakter masowy. W branży, w której na porządku dziennym są zmiany miejsca pracy i przenoszenie się z miasta do miasta lub nawet z kraju do kraju, lokalne organizacje sprawdziłyby się średnio. Pojawiają się również głosy, że różnice w interesach programistów, grafików czy scenarzystów są na tyle duże, że... być może należałoby założyć oddzielny związek zawodowy dla każdej profesji.

Widmo krąży po gamedevie

Gry wideo stoją u progu zmiany, której efektem będzie najpewniej silniejsze uzwiązkowienie. Twierdzą tak nie tylko sami developerzy, ale i Liz Shuler, sekretarz największej w Stanach organizacji tego typu, która zrzesza ponad 12 milionów pracowników z różnych branż. W skierowanym do developerów liście opublikowanym przez Kotaku wezwała ich do zrzeszania się:

„Poprzez mgłę bezsennych nocy rozwiewających się z rana, stosy zmiętych puszek Red Bulla i nieustanną presję ze strony kierownictwa osiągnęliście niewyobrażalne. Zbudowaliście nowe światy, zaprojektowaliście nowe wyzwania i rozpoczęliście nową erę rozrywki. Teraz nadszedł czas, aby szefowie branży zaczęli was traktować z godnością i szacunkiem, na które ciężko pracowaliście. [...] To jest moment na zmianę. Nie wyjdzie ona ona od prezesów. Nie wyjdzie od zarządów firm. I nie wyjdzie od pojedynczej osoby". |CDA|

HIT Bojarski: W nowym CD-Action pojawią się teksty!

Papkin *wtorek, 4 czerwca 2019, 8.00* News

Gorący news z redakcji popularnego periodyku! Podczas spotkania z czytelnikami naczelny Dawid „spikain" Bojarski zadeklarował, iż w kolejnym wydaniu możemy się spodziewać „recenzji najnowszych tytułów", „kilku głośnych zapowiedzi" oraz „niespodzianek w publicystyce".

Powyższy news ma to do siebie, że nie jest newsem. Podobnie jak nie są nimi: „Sony przypomina, że The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima i Death Stranding trafią na PS4" (gram.pl), „Sony będzie rozwijało swoje studia i kupowało nowe" (PPE.PL),„Nvidia szykuje coś super" (PCLab.pl) oraz „Dying Light 2 najlepszą oprawę graficzną zagwarantuje na PC – przekonuje Techland" (Eurogamer). Koledzy z zaprzyjaźnionych redakcji z pewnością nie pogniewają się na zacytowanie ich nagłówków, bo przecież znaleźli się w znakomitym, międzynarodowym towarzystwie; akuszerami nienewsów bywają m.in. GameSpot, IGN czy Game Informer. A i nasz magazyn – choć teraz umywa ręce – z pewnością je sobie nie raz i nie dwa pobrudził... **Pora jednak dać nienewsom odpór, bo psują one i dziennikarza, i czytelnika, i wydawcę.**

Po nocy przychodzi dzień

Rozłóżmy te medialne wrzutki na czynniki pierwsze. Przedstawiciel Sony zapewnił inwestorów, że tytuły zapowiedziane na PS4 zmierzają na PS4. (Godne odnotowania byłoby wyłącznie, gdyby nagle zmieniły one platformę docelową). Prezes Sony zapewnił, że jego firma będzie się rozwijać. (Publikację usprawiedliwiłoby jedynie wyznanie, że firma będzie się zwijać). Nvidia pokazała 16-sekundowy materiał o tytule „Something super is coming". (Czyli zapowiedziała, że wkrótce coś zapowie). Pan z Techlandu obwieścił, że sprzęt z największą mocą obliczeniową zaoferuje najlepszą grafikę. (Aha).

Rozumiem, że w dobie spadającego czytelnictwa redaktorów toczą etyczne napięcia. Czy warto publikować truizmy, tyle że opatrzone nośnym szyldem Sony, Nvidii albo Techlandu? Otóż nie warto. Dziennikarz ma ograniczone moce przerobowe, stąd poświęcanie roboczogodzin na nienewsy potencjalnie blokuje medium drogę do publikacji treści – tak dla odmiany – wartościowych. Zwłaszcza że nienewsy to materia niezwykle trudna w obróbce: sens każdego z nich da się zawrzeć w zdaniu, stąd trzeba je obtoczyć w słownej panierce. W przypadku exclusive'ów na PS4: przypomnieć plotki o nowej konsoli. Gdy producent kart graficznych anonsuje anons – pospekulować, czego może on dotyczyć... Nasz czytelnik również na tym cierpi. Hodujemy sobie odbiorcę przyzwyczajonego do bylejakości, niepotrafiącego oddzielić PR-owego pustosłowia od ciekawego komunikatu.

Góra jest wyżej niż dół

Jednak – co najgorsze – dajemy się w ten sposób ograć specom od PR-u i marketingu, którzy otrzymują jasny sygnał: media opublikują wszystko, co powiemy. Kolportując banał, **degradujemy się do poziomu instrumentu promocji gier i marek**. Przykładów nie musimy zresztą importować: CD Projekt Red potrafi wygenerować morze publikacji wrzuceniem na twitterowe konto raptem sześciu znaków. *beep*. Tweeta polajkowało ponad 55 tys. ludzi, a podała dalej połowa z nich, kurs akcji CD Projektu poszybował na GPW....

Redzi potrafią ulepić newsa z niczego. To projektanci potwierdzą, że pojawią się na E3 (wyobrażacie sobie, żeby się nie pojawili?), to obiecają inwestorom, że gra będzie „dopracowana jak Red Dead Redemption II" (acz bez konkretów). Na przestrzeni raptem miesiąca GOL opublikował trzy (!) wiadomości o tym, że produkcja nie okaże się tytułem ekskluzywnym Epic Games Store'a. Opierał się na (kolejno): oświadczeniu na Facebooku Cyberpunka 2077, oświadczeniu na Twitterze Cyberpunka 2077 oraz oświadczeniu jednego z developerów Cyberpunka 2077.

Kulminację tego niepokojącego trendu stanowił wywiad udzielony przez jednego z developerów serwisowi AreaJugones, co rodzimy serwis (i to niejeden) zaszczycił newsem. „Developer Cyberpunk 2077: Gra jest inna niż to, co pokazywaliśmy rok temu" – głosił tytuł. Z publikacji liczącej sobie pięć tysięcy znaków dowiaduję się, iż Redzi „nieustannie dopracowują i zastanawiają się, jak urozmaicić grę, jak sprawić, by rozgrywka była fajniejsza". „Cyberpunk oferuje wiele sposobów przechodzenia misji". „Selekcja dostępnego ekwipunku ma być przy tym spora i naprawdę zróżnicowana". W dodatku jest „wiele rzeczy, których *[studio – dop. red.]* nie pokazało, i wiele takich, nad którymi wciąż pracujemy". Dla pewności projektant (a za nim: dziennikarz) powtarza zresztą tę ostatnią informację („mamy pewne pomysły i rzeczy, które jeszcze nie są gotowe").

Niemowlęta są młodsze od emerytów

Mogę jedynie zaapelować: Koleżanki i koledzy! Jeżeli chcecie trudnić się PR-em – zatrudnijcie się w PR-ze. Jeżeli chcecie być dziennikarzami: miejcie cojones, by nie pisać o tym, że „Bethesda coś szykuje na E3", „Nintendo ma w planach exclusive'y", a „Activision pracuje nad niezapowiedzianym tytułem". Stracicie kilkadziesiąt tysięcy kliknięć. Zyskacie: integralność. |CDA|

« Wróć do poprzedniej strony

Podziel się:

Tim Heaton, szef Creative Assembly, zastąpił założyciela studia, Tima Ansella, w 2009 roku.

NIEPOZORNY HEGEMON

Komendy wydawał: **DaeL**

Zaczęło się w roku 1987. W salonach gier królowały Contra i Operation Wolf, szczęśliwi posiadacze komputerów grali w pierwszą część Larry'ego i Piratów Sida Meiera. A Tim Ansell zakładał studio, które miało sprawić, że świat pokocha wojnę totalną.

Nie od razu jednak Rzym zbudowano. Creative Assembly było w latach 80. firmą jednoosobową, trudniącą się wyłącznie przygotowywaniem portów popularnych produkcji innych autorów. Ansell stworzył w tym czasie pecetowe wersje amigowych hitów ze stajni Psygnosis (Blood Money, Baal czy Shadow of the Beast), a także konwersję niezwykle popularnego Stunt Car Racer. To wystarczyło, by zapewnić środki na rozruch. W lata 90. Creative Assembly wkroczyło już jako pełnoprawne studio zatrudniające sześć osób.

Shogun: Total War. Gra, dzięki której świat usłyszał o Creative Assembly.

Fall of the Samurai pokazywał prawdziwie brutalny koniec japońskiego feudalizmu.

W cieniu giganta

Pierwsze sukcesy dały Ansellowi odwagę, by zapukać do drzwi Electronic Arts. Był to dobry adres, w 1993 koncern zaproponował Brytyjczykom nowy projekt – **port gry sportowej, która miała lada dzień ukazać się na konsoli Sega Mega Drive. FIFA International Soccer**, pierwsza z długiej listy kopanek od Elektroników, zachwycała jednak szczególnie w wersji na komputery osobiste. Przede wszystkim za sprawą przygotowanego przez Creative Assembly komentarza popularnego brytyjskiego dziennikarza sportowego, Tony'ego Gubby.

Zadowolone z rezultatu EA podpisało z Creative Assembly kontrakt na całą serię gier sportowych. Przez sześć lat młodzi developerzy z regularnością szwajcarskiego zegarka dostarczali Electronic Arts kolejne pecetowe konwersje. Brali się za bary z rugby, rzucali na futbol australijski, a nawet uderzali do krykieta. **Ale Tim Ansell zawsze pragnął zbudować coś własnego.** Grę, która na zawsze kojarzona będzie tylko ze stworzonym przez niego studiem.

W 1996 wydawało się, że takim projektem będzie erpeg oparty na klasycznej chińskiej powieści „Wędrówka na Zachód". Creative Assembly planowało nawet przeniesienie swojej siedziby do Singapuru. Pozwoliłoby to firmie pozyskać miejscowych artystów i programistów, a w dodatku umożliwiłoby skorzystanie z dotacji dla firm z branży informatycznej, oferowanej przez rząd azjatyckiego tygrysa. Ostatecznie pomysł upadł. Ansell uznał, że przeprowadzka małego studia byłaby zbyt ryzykownym przedsięwzięciem. Sięgnął więc po plan B.

Hit z przypadku

W drugiej połowie lat 90. triumfy święciły strategie czasu rzeczywistego. Na fali tej popularności CA chciało przygotować prosty i tani klon Command & Conquer. Od dziesiątek innych RTS-ów odróżniałyby tę produkcję dwie rzeczy. Pierwszą był silnik 3D, stworzony z myślą o trafiających właśnie pod strzechy akceleratorach Voodoo. Drugą miało być umiejscowienie akcji gry w feudalnej Japonii. W trakcie prac nad prostą wariacją na temat C&C developerzy odkryli jednak coś, co zmieniło ich podejście.

Mike Simpson, były pracownik Psygnosis i świeży nabytek Creative Assembly, zwrócił uwagę, że w Command & Conquer najwięcej zabawy dostarcza dowodzenie naprawdę ogromnymi armiami. Zaproponował, aby studio spróbowało tę koncepcję rozwinąć i zbadało możliwość jednoczesnego operowania setkami żołnierzy. Oczywiście gigantyczna liczba samodzielnych jednostek stawiała duże wyzwanie zarówno dla graczy, jak i dla mocy obliczeniowej ówczesnych komputerów. Programiści przygotowali więc system, który łączył pojedynczych żołnierzy w oddziały utrzymujące szyk, ale jednocześnie dawał im pewną dozę autonomii w ruchu i walce. **Po pierwszym teście wszyscy zrozumieli, że mają w rękach coś więcej niż RTS-a. To był symulator pola bitwy.**

Wszystkie kolejne decyzje – od rezygnacji z rzutu izometrycznego na rzecz swobodnie poruszającej się kamery, aż po wprowadzenie mapy kampanii – były po prostu następstwem tego odkrycia. Praca nad grą trwała trzy lata i pochłonęła zyski z kolejnych konwersji symulatorów sportu przygotowywanych dla EA.

Kiedy w 2000 roku **Shogun: Total War** ujrzał światło dzienne, stało się jasne, że warto było podjąć to ryzyko. Gra zdobyła wysokie oceny w prasie branżowej, sprzedała pół miliona egzemplarzy i zaskarbiła sobie rzeszę fanów, którzy raptem rok później sięgnęli po jej rozszerzenie (The Mongol Invasion). Ale przede wszystkim: **Shogun stworzył nową markę, która miała zdominować pecetowe strategie na następnych 20 lat**. Od tej pory nikt nie kojarzył już Creative Assembly z portami cudzych gier ani z produkcjami sportowymi. Studio stało się samodzielnym, poważnym graczem. Pierwsza gra z serii Total War była też ostatnią wydaną przez EA.

W sierpniu 2001 roku CA ogłosiło prace nad sequelem. Gra miała nosić tytuł Crusader: Total War i koncentrować się na wyprawach krzyżowych. Miesiąc później, po przeprowadzonym przez Al-Kaidę ataku terrorystycznym, nazwa i tematyka okazały się cokolwiek kontrowersyjne. Crusader stał się więc **Medievalem**, a wojny w Ziemi Świętej zastąpiono konfliktami na kontynencie europejskim. Gra miała niemal dwukrotnie większą skalę od Shoguna, pozwalając na jednoczesne uczestnictwo w bitwie nawet 3200 żołnierzy. I choć sprzedażowo nie dogoniła poprzednika, początkowy zbyt wystarczył, by usprawiedliwić wydanie rozszerzenia. Nikt poza CA nie wiedział jednak, że połowa 60-osobowego studia już po wydaniu Shoguna pracowała w sekrecie nad trzecią grą. Ostatnią, którą Creative Assembly miało wydać jako niezależny developer.

Sukces totalny

Kiedy na targach E3 w 2003 Creative Assembly zaprezentowało wersję pre-alpha **Rome: Total War**, zmieniło się wszystko. Tysiące graczy, developerów i dziennikarzy z niedowierzaniem obserwowało starożytne pole bitwy oddane w pełnym trójwymiarze. Żadnych płaskich sprite'ów. Od rzymskich legionistów po kartagińskie słonie – każda jednostka zbudowana była z setek wielokątów i sprawiała piorunujące wrażenie. Również na ludziach spoza branży.

Tuż po zakończeniu E3 Creative Assembly nawiązało współpracę z dwiema stacjami telewizyjnymi, które chciały wykorzystać silnik Rzymu przy swoich programach. I tak, jeszcze przed oficjalną premierą wczesna wersja gry pojawiła się na ekranach telewizorów. Najpierw po- »

TOTAL WAR MIAŁ BYĆ PROSTYM KLONEM COMMAND & CONQUER.

służyła do zilustrowania starożytnych bitew w programie Decisive Battles na History Channel. Następnie stała się główną atrakcją teleturnieju Time Commanders na BBC 2, w którym zawodnicy dowodzili wrogimi sobie armiami, wydając im słowne komendy wcielane w życie przez siedzących obok ekspertów z myszkami. Rome: Total War był na ustach wszystkich fanów strategii. A gdy w końcu trafił na sklepowe półki, rozchodził się jak ciepłe bułeczki. **Rzym stał się największym samodzielnym sukcesem CA, trafił do dziesiątki najlepiej sprzedających się pecetowych gier roku 2004**, a w ciągu kilku lat przekroczył magiczną barierę miliona sprzedanych kopii.

Rome: Total War zakończył też ważną epokę w historii developera. Aby kontynuować swoje ambitne plany, Brytyjczycy potrzebowali zastrzyku gotówki. I tak, po osiemnastu latach od założenia firmy, CA przestało być studiem niezależnym. Ale choć wszystko wskazywało na to, że nowym właścicielem zostanie wydawca Rzymu – Activision – ostatecznie na zakupy wyprawiła się Sega. 9 marca 2005 wszystkie udziały w Creative Assembly sprzedano japońskiemu gigantowi. Z Creative Assembly pożegnał się wówczas założyciel firmy – Tim Ansell, zastąpiony przez swego imiennika, Tima Heatona.

Powolna budowa imperium

W 2006 swoją premierę miał **Medieval 2: Total War**. Gra nie powtórzyła szybkiego sukcesu Rome'a, ale okazała się tzw. uśpionym hitem, którego sprzedaż wzrosła rok później, po wydaniu dodatku Kingdoms. Gorzej wypadły próby zdobycia nowych rynków. Tu dominowały niewypały. Jeszcze w 2005 CA wydało konsolowy hack'n'slash **Spartan: Total Warrior**. Tym razem bez większych sukcesów. Anachroniczna, dziwaczna opowieść o spartańskim wojowniku, który 300 lat p.n.e. walczy z podbijającym Grecję rzymskim cesarzem Tyberiuszem (sic!), nie trafiła w gusta miłośników historycznych produkcji. Świata nie podbiły również kolejny, zabugowany hack'n'slash **Viking: Battle of Asgard** (2008) ani konsolowy postapokaliptyczny RTS **Stormrise** (2009).

Nieco lepiej wiodło się Creative Assembly na froncie wielkich strategii. Wydane w 2009 **Empire: Total War** przenosiło batalie do XVIII wieku, po raz pierwszy w historii serii dając graczom sposobność zakosztowania bitew morskich oraz dowodzenia jednostkami posługującymi się bronią palną. Start gry nie należał jednak do gładkich. Powszechne były narzekania na ogromną liczbę bugów i nieprzeintelektualizowaną sztuczną inteligencję. Mimo to fanów serii porwał zapach czarnego prochu i łopot żagli okrętów liniowych. Rok później CA wydało **Napoleon: Total War**, produkcję opartą na tym samym silniku, ale mniejszą (bo ograniczającą się do przedstawienia kampanii napoleońskich) i bardziej dopieszczoną. Wbrew pozorom nie była to odpowiedź na krytykę Empire, ale pozycja, nad którą studio pracowało równolegle z poprzednim tytułem.

Falowanie i spadanie

Pięć lat po przeniesieniu się pod sztandary Segi Creative Assembly uległo bowiem poważnemu przeobrażeniu. Główna siedziba firmy nadal mieściła się w Wielkiej Brytanii, ale na pełnych obrotach działał również jej australijski oddział. Łącznie studio zatrudniało już ponad 200 osób. Rosła zarówno skala projektów, jak i ich liczba. Wsparcie dużego wydawcy pozwalało też firmie na porzucanie rozpoczętych, ale źle rokujących projektów. Tak stało się chociażby z przygotowywaną w sekrecie grą MMO działającą na silniku Empire. Po roku prac nikt w studiu nie był zadowolony z jej efektów. Gra, której tytułu nigdy nie poznaliśmy, wylądowała więc w śmietniku.

W 2011 CA powróciła do wojen Sengoku-jidai. Z sukcesem, bo **sequel pierwszego Total Wara, Shogun 2**, jest do dziś – obok Rome'a – najwyżej ocenianym tytułem cyklu. Zasłużenie. Twórcom udało się odsiać sporo zwyczajowych bugów, poprawić sztuczną inteligencję i balans trybu multiplayer. Nie do przecenienia było też podniesienie jakości animacji. Dzięki wykorzystaniu wybudowanego przez Segę nowego studia motion capture Creative Assembly było w stanie nagrywać jednocześnie ruchy kilku postaci, pozwalając na przygotowanie realistycznych interakcji pomiędzy grupkami żołnierzy i ładniejszej choreografii walk. Równie dobrze radziły sobie dodatki do gry – szczególnie drugi z nich, Fall of Samurai, stawiający romantyczną japońską klasę feudalną naprzeciw zachodnich dział Armstronga i kartaczownic Gatlinga.

Pasmo sukcesów przerwał ewidentny zgrzyt. Bo choć wszystkie drogi prowadzą do Rzymu, to ta, którą obrało CA, była usiana bugami. Po latach próśb i nalegań ze strony fanów dostaliśmy w 2013 sequel Rome'a, tyle że powtórzyła się historia sprzed czterech lat. **Total War: Rome 2 potrzebował czternastu łatek, nim został doprowadzony do stanu grywalności.** Wymagał też publicznych przeprosin Mike'a Simpsona, który kajał się za błędy i fatalną optymalizację nowego tytułu.

Rzym miał przysporzyć Creative Assembly jeszcze jednego kłopotu. Pięć lat po jego wydaniu studio wypuściło łatkę wprowadzającą do gry postacie kobiecych generałów. Internetowa dyskusja o procentowym udziale kobiet w życiu politycznym i wojskowym starożytnych państw eskalowała w stronę bojkotu i bombardowania wszystkich gier CA na Steamie negatywnymi komentarzami. Przypadek ten był jednym z powodów, dla których firma Gabe'a Newella zdecydowała się przeciwdziałać zorganizowanym akcjom zaniżania ocen tytułów na swojej platformie.

Na szczęście dla CA tego rodzaju problemy były przelotne. Samodzielne rozszerzenie Rzymu, czyli przenoszący nas w niemal apokaliptyczne realia końca starożytności **Attila**, zostało przyjęte lepiej od podstawki. Po raz pierwszy od 15 lat Creative Assembly odniosło też sukces w eksplorowaniu konsol. **Halo Wars 2** w wersji pecetowej budziło mieszane odczucia, ale na Xboksie One gra spotkała się z cieplejszym przyjęciem. A wydany w 2014 niespodziewany hit **Obcy: Izolacja** wzbudził tyleż zdumienia, co zachwytu. Studio koncentrujące się od lat na grach strategicznych, wsparte przez talent popu-

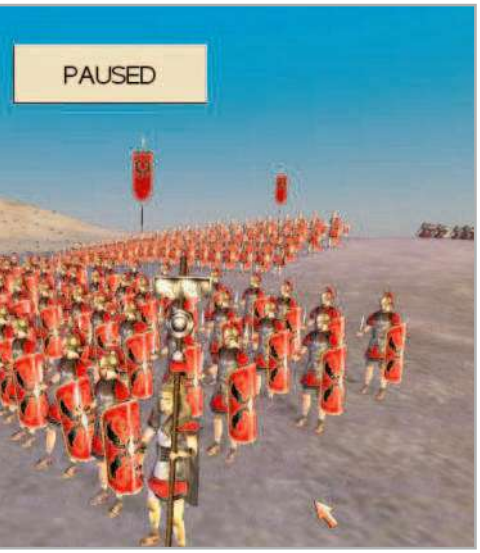
CREATIVE ASSEMBLY TO WCIĄŻ GRUPA ZAPALEŃCÓW.

Z Amigi wprost na pecety. Blood Money to pierwsza konwersja przygotowana przez Tima Ansella.

Rome: Total War do dziś pozostaje najlepiej oceniana częścią serii.

Port Stunt Car Racera powstał w czasach, gdy możliwości graficzne pecetów nie dorównywały temu, co pokazywały Amiga i Atari ST.

Od FIFA International Soccer rozpoczęła się długa współpraca CA z Electonic Arts.



Medieval: Total War imponował swoją skalą, ale studio miało w zanadrzu coś jeszcze bardziej efektownego.

larnego pisarza science fiction, Dana Abnetta (znanego przede wszystkim z książek osadzonych w uniwersum Warhammera 40K), zdołało uchwycić istotę potwornego koszmaru powstałego w głowach Ridleya Scotta i H.R. Gigera w jednym z najlepszych survival horrorów ostatnich lat.

Fantastyczne królestwa

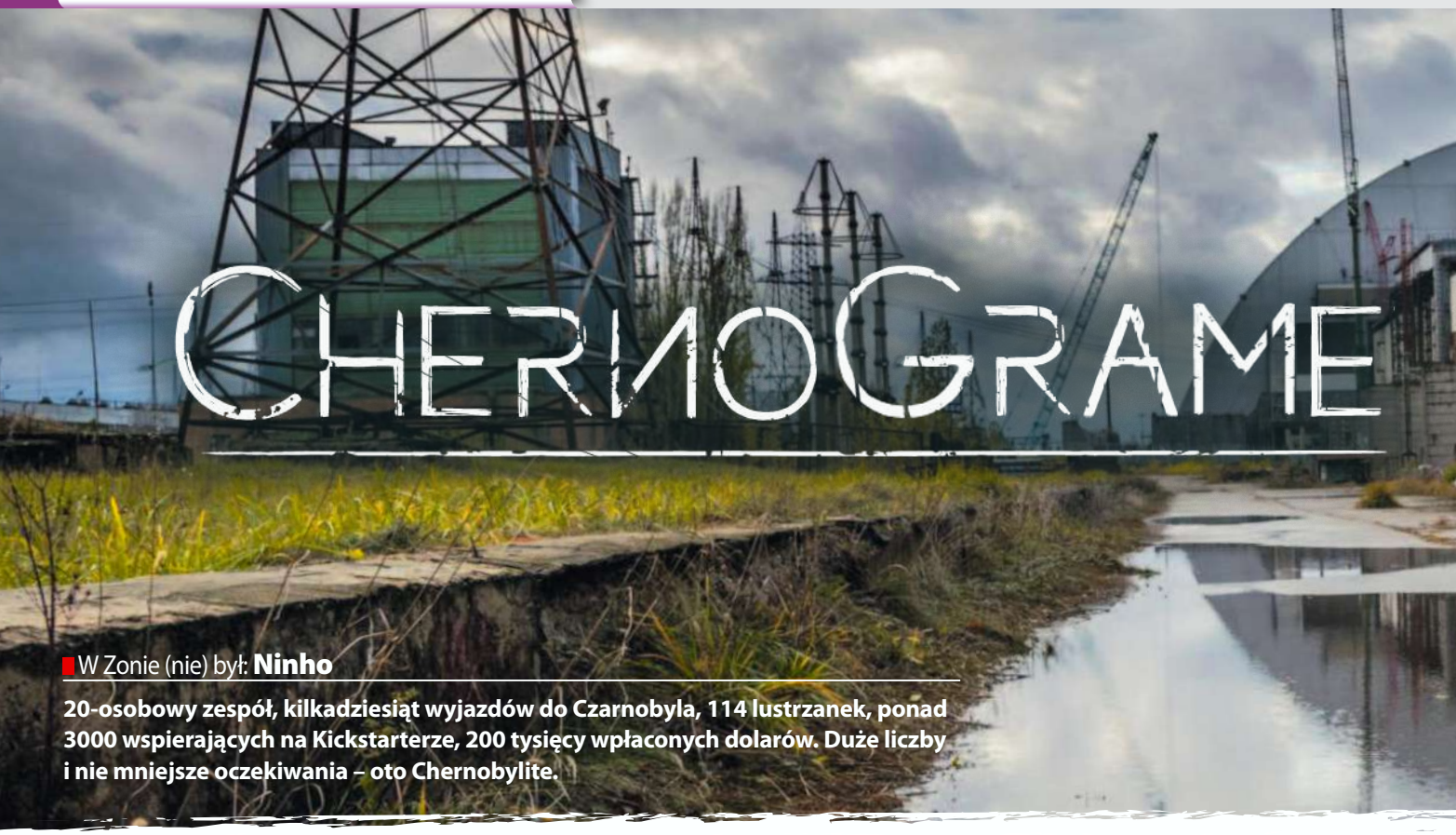
Nadal jednak to seria Total War pozostawała oczkiem w głowie CA, choć szefostwo firmy poszukiwało sposobu na dotarcie ze swymi strategiami do szerszego grona odbiorców. W listopadzie 2016 Creative Assembly ogłosiło początek współpracy z Wargamingiem, producentem gier MMO (na czele z bijącym rekordy popularności World of Tanks). Rezultatem tej kolaboracji był **Total War: Arena, tytuł mający wypełnić przestrzeń między strategią a Mobą**. Reżyser Gabor Beressy mówił nam o niej w ten sposób: *– To powolna gra, w którą mogą grać ludzie, którzy, jak ja, nie robią się młodsi. Targetem jest starsza publiczność, która za młodu grała w Total Wary, ale teraz zwyczajnie nie ma wolnych 150 godzin*. Nie udało się trafić w tę lukę. Na pięć lat od pierwszych zapowiedzi, równo rok od startu bety, serwery zakończyły działalność.

Znacznie lepiej powiodła się współpraca z Games Workshop. Połączenie formuły Total Warów ze światem Warhammera Fantasy zaowocowało dwiema ciepło przyjętymi strategiami. Pół miliona kopii pierwszego z tytułów sprzedanych w ciągu jednego tygodnia dowiodło, że fanów serii nie rażą olbrzymy, wampiry, gryfy i magia, pod warunkiem, że bitwy są wystarczająco wymagające. Wnioski wyciągnięte z popularności **Total War: Warhammer** posłużyły przy konstruowaniu bardziej mitycznej niż historycznej narracji w najnowszej produkcji studia – **Total War: Three Kingdoms** (recenzja w numerze). Od elementów fantastycznych stroni natomiast **Total War Saga**, seria skupiona na węższych okresach historycznych, której jedynym dotychczas przedstawicielem jest Thrones of Britannia, zabierające nas do średniowiecznego Albionu.

Przyszłość zaczyna się dziś

Dwie godziny drogi dzielą Londyn i Horsham. To ostatnie to raczej miasteczko niż miasto – Brytyjczycy słyszeli o nim głównie w kontekście największej burzy gradowej w historii kraju, a jego najbardziej znanym mieszkańcem pozostaje zmarły w 2013 Raymond Cusick, autor projektu Daleków z „Doktora Who". W samym sercu aglomeracji, między parkami, boiskami do krykieta i XIX-wiecznymi kościółkami, mieści się siedziba Creative Assembly. Niepozorna. O tym, że znajdziemy tam największego developera w Zjednoczonym Królestwie, świadczy jedynie tabliczka przy drzwiach.

To jednak centrala dowodzenia, z której Tim Heaton (dziś: nie tylko dyrektor kreatywny studia, ale i wiceprezes Segi) komenderuje armią 600 developerów, w tym zakupioną niedawno bułgarską filią Creative Assembly Sofia (dawniej: Crytek Black Sea). Przepychu zupełnie po niej nie widać, developerzy spacerują obok gablot z warhammerowymi figurkami, za oszklonymi drzwiami kilka osób gawędzi przy kubkach kawy. W rozmowie z CDA prezes twierdzi, że **mimo wzrostu skali działań jego zespół to wciąż – po prostu – grupa miłośników kronik i książek historycznych**: *– Wyrośliśmy z pasji małej grupki ludzi, co przejawia się na wiele sposobów. Chociażby przez nasze cotygodniowe sesje, podczas których gramy w historyczne gry planszowe. I rzeczywiście wielu naszych pracowników studiowało historię* – mówi. Gdy pytam o plany na kolejne lata, Heaton nie zdradza niczego, czego nie podałby w komunikacie prasowym. *– Nasz zespół konsolowy, developerzy odpowiedzialni za Alien: Isolation i Halo Wars 2, pracuje w tej chwili nad czymś wyjątkowo ekscytującym. To nowa gra, jeszcze niezapowiedziany FPS*. Zaprzecza natomiast planom adaptacji Warhammera 40K: *– Mamy jeszcze wiele do zrobienia w świecie Warhammera Fantasy Battle*. Uchyla też rąbka tajemnicy na temat kolejnych Wojen totalnych. *– Nie chcemy zbyt często powracać do tego samego okresu. No i wolimy nie poruszać tematu świeżych konfliktów, bo nie zawsze da się to zrobić z należytym szacunkiem. Niektóre wojny lepiej pozostawić na razie książkom i filmom dokumentalnym.* Choć Creative Assembly to dziś na rynku strategii hegemon, zupełnie tego po nim nie widać. |CDA|



ChernoGrame

W Zonie (nie) był: **Ninho**

20-osobowy zespół, kilkadziesiąt wyjazdów do Czarnobyla, 114 lustrzanek, ponad 3000 wspierających na Kickstarterze, 200 tysięcy wpłaconych dolarów. Duże liczby i nie mniejsze oczekiwania – oto Chernobylite.

Na szczęście developerzy nie startują od zera, prace nad Chernobylite'em rozpoczęły się, choćnie bezpośrednio, dużo wcześniej. Dyrektor kreatywny The Farm 51, Wojciech Pazdur, przed ponad czterema laty postanowił wykorzystać dostępną technologię, by przenieść Czarnobylską Elektrownię Jądrową do rzeczywistości wirtualnej. Początkowo już to przedsięwzięcie miało skończyć się grą, jednak ostatecznie postawiono na dokumentalne Chernobyl VR Project, wydane specjalnie na 30-lecie czarnobylskiej katastrofy. Teraz sporo stworzonych wówczas assetów i skanów pomaga przy projektowaniu Chernobylite'a.

Niewielki zespół developerów ściśle współpracuje z laboratorium Reality 51. Słowem: **krajowymi ekspertami od fotogrametrii**. Technologii przy tworzeniu gier wciąż relatywnie nowej, ale jednocześnie znanej od bez mała 150 lat. O ile jednak wcześniej wykorzystywana była głównie w topografii, geologii, architekturze czy wreszcie medycynie, dopiero gamedev posługuje się nią w tak zaawansowanym stopniu. W dużym uproszczeniu: fotogrametria polega na tworzeniu świata gry na bazie wykonanych wcześniej zdjęć rzeczywistych obiektów. Setek, a nawet tysięcy fotografii, rozmiarami idących niejednokrotnie w gigapiksele.

Brzmi jak cholernie czasochłonny proces? I tak, i nie. O ile bowiem technologia wymaga ruszenia się ze studia w teren, to nie bez powodu chętnie korzystają z niej niewielkie zespoły. Przede wszystkim **fotogrametria pozwala uzyskać zaawansowaną grafikę, na poziomie nieosiągalnym dla maluczkich w inny sposób** – The Astronauts, studio mające na swoim koncie chwalone za piękną oprawę Zaginięcia Ethana Cartera, liczyło sobie w trakcie produkcji gry ledwie ośmioro zdolnych developerów. Zamiast ręcznie cyzelować mało szczegółowe assety – studia korzystają z obiektów istniejących w rzeczywistości, ze wszystkimi ich chropowatościami i zabrudzeniami.

W sferycznym studiu Joasia (vel Tatiana) została sfotografowana z każdej strony.

Dodatkowym atutem jest odciążenie zasobożernej warstwy technicznej gry i przeznaczenie zaoszczędzonej mocy obliczeniowej na inne obszary. Macie w pamięci wspomniane wcześniej gigapikselowe rozmiary skanów? Siłą rzeczy nie można wykorzystać ich w grze – dlatego też graficy muszą stworzyć zdecydowanie prostszą, składającą się z wielokątów „maskę" obiektu, na którą nakłada się tekstury. To gra warta świeczki. Choć ludzkie oko nie wyłapuje powtarzalności tekstur w tradycyjnie tworzonych grach, to bardzo szybko zauważa niuanse fotogrametrii – nieregularność kory dębu, unikalne kształty głazów czy pęknięcia na posadzkach.

Skanowanie w toku

Jeśli wydaje się wam, że obfotografowanie nawet całego budynku to prosta sprawa, to co powiecie na pracę w miejscu opuszczonym od 30 lat? I to takim, w którym równie łatwo natknąć się na dzikiego zwierza, jak ugrzązć w dziurze w podłodze,

TRIA

Ten sam obiekt po...

...i przed skanowaniem.

SAMOSIOŁY

W Chernobylite pojawi się sporo postaci pobocznych, z których część będziemy mogli zwerbować do swojej drużyny. W kickstarterowym demie poznaliśmy m.in. Michaiła, który przedstawia się nam jako superagent. Jego tajna akcja kończy się jednak fiaskiem, a sam mężczyzna okazuje się... zwykłym rolnikiem, wiedzę czerpiącym głównie z telewizji, który nauczy nas co nieco o swoim fachu. Tego typu postaciami twórcy chcą oddać specyfikę ludzi zamieszkujących Zonę, tzw. samosiołów. Podczas swoich wypraw do Czarnobyla spotkali bowiem wiele indywiduów.

The Farm 51 opanowało fotogrametrię do perfekcji.

i w którym nie macie na podorędziu tak oczywistych przymiotów XX i XXI wieku jak elektryczność czy Wi-Fi. A sporo trudności pojawia się przecież jeszcze przed samym wyjazdem. Istnieje szereg formalności, które trzeba załatwić (pomijając tak oczywiste kwestie jak paszport), aby do Zony w ogóle się dostać. Z racji charakteru działań wyprawy The Farm 51 uzyskały status prac badawczych (w końcu Chernobyl VR Project było dokumentem pozwalającym nam przenieść się na miejsce katastrofy). Pomogło to zespołowi dostać się w rewiry normalnie niedostępne dla zwiedzających.

Oczywiście nastrzaskanie dziesiątek tysięcy zdjęć nie jest gwarantem właściwego oddania rzeczywistości na ekranach monitorów. Bo choć sami twórcy przyznają, że zaskakująco wiele miejscówek można było przeskanować do Chernobylite'a jeden do jednego, to **nikt w latach 70. nie tworzył miasta po to, by blisko pół wieku później jego plan był funkcjonalną mapą dla gry komputerowej**. Dlatego też bardzo ważną rolę w postprodukcji zeskanowanych materiałów odgrywają projektanci poziomów sklejający elementy w całość, upraszczający i nadający lokacji pewną regularność.

Najlepiej podczas mojej wizyty w Gliwicach było to widać podczas „oprowadzania" po terenie samej elektrowni. Gotowa tylko częściowo, po raz pierwszy pokazana publicznie właśnie nam, składała do kupy wnętrza pozostałych bloków elektrowni zeskanowanych jeszcze na potrzeby Chernobyl VR Project oraz różne fragmenty szóstego, niedokończonego reaktora. W Chernobylicie zarzucona w połowie prac budowla „zagra" reaktor po eksplozji, którego przenieść na ekran po prostu się nie dało. Po katastrofie został on otoczony sarkofagiem – betonową powłoką mającą zabezpieczać okolice przed promieniowaniem jonizującym.

Jako pierwsi mieliśmy okazję przespacerować się również po drugiej (obok Oka Moskwy) mapie. Kopaczi robi jeszcze większe wrażenie – nie tylko rozmiarami, ale też zdecydowanie większym zróżnicowaniem miejsca akcji. To po części zasługa fotogrametrii, teren dawnego kompleksu wypoczynkowego udało się bowiem twórcom przenieść niemal jeden do jednego – wraz z mocno niepokojącym przedszkolem.

Stworzenie człowieka

Zona zoną, ale na monitorach trzeba przecież przedstawić również jej mieszkańców. Zaczynają oni żywot na deskach (a właściwie tabletach) kreślarskich grafików. Po otrzymaniu zarysu postaci od scenarzysty specjaliści przygotowują kilka szyb- »

Ta sama miejscówka w rzeczywistości...

...i bezpośrednio w grze.

CHERNOBYL VR PROJECT

To na dobrą sprawę interaktywne muzeum, po którym widz może się poruszać dzięki technologii wirtualnej rzeczywistości. Twórcy do swobodnej eksploracji dodali jednak także elementy wideo – na swojej drodze spotykamy autentycznych świadków katastrofy, którzy opowiadają nam swoje historie. Dokumentalna wartość Chernobyl VR Projekt rośnie z każdym dniem – Zona coraz bardziej niszczeje, wiele budynków może już wkrótce się zawalić, a ruiny zarastają gęstą roślinnością. Wkrótce skany The Farm 51 mogą okazać się jedynym sposobem, by uchwycić klimat tego miejsca.

Kickstarterowa zbiórka okazała się sukcesem.

kich szkiców, na podstawie których powstaje ostateczny concept art. Projekt trafia do osoby, która szyje stroje dla każdej z postaci. Gdy aktor przywdzieje taki kostium – udaje się do Reality 51, studia mieszczącego się na drugim piętrze siedziby gliwiczan.

I tam właśnie dzieje się magia. W laboratorium znajduje się sferyczne studio oddzielone ścianami ze 114 zsynchronizowanych aparatów, które fotografują postać z każdej możliwej strony. Nie bez problemów – wystarczy, że zadrży nam dłoń, uśmiechniemy się lub przestąpimy z nogi na nogę, a program składający fotografie w jedną zwyczajnie zgłupieje. Fotogrametria nie radzi sobie również z połyskliwymi materiałami – w tym oczami (które odbijają przecież światło) i włosami, które są dla niej zbyt skomplikowane (stąd trzeba je opracować ręcznie).

Aktorzy występujący w Chernobylicie byli jednak rejestrowani również w mniej komfortowych warunkach – na potrzeby zwiastunów sami wyprawili się do Strefy Wykluczenia. The Farm 51 wzięło przykład z Ninja Theory i obsadziło w głównej roli kobiecej swoją graficzkę, Joannę.

Prace nad Chernobylite'em prowadzi ok. 20-osobowy zespół.

Problem ze zdjęciami bezpośrednio w Czarnobylu polegał na tym, że przypadły one na okres jesienno-zimowy, gdy temperatura była bliska zera. A dziewczyna musiała występować w zwiewnej, letniej sukience... i nie dawać po sobie poznać, jak bardzo jest jej zimno.

Wrzucamy zdjęcia do programu i dostajemy gotowy model 3D. Jeśli wszystko pójdzie dobrze...

Still in development

Projekt był mocno eksperymentalny, więc twórcy na w miarę wczesnym etapie produkcji chcieli zbadać reakcje graczy. **Dlatego też bardzo ważny okazał się ogromny sukces kickstarterowej zbiórki**, podczas której wpłacono dwukrotność zakładanej sumy – ponad 200 tysięcy dolarów. Dla zarządu to sygnał, że w Chernobylite warto inwestować. Ale udana zbiórka to również spore zobowiązanie. Dwudziestoosobowy zespół musi wrzucić do gry chociażby Czerwony Las (jeden z celów dodatkowych kwesty), najsilniej skażony teren w Czarnobylskiej Strefie Zamkniętej. Jedno z najbardziej napromieniowanych miejsc na świecie pojawiło się w brudnopisach twórców wcześniej, ale gdyby jego tworzenie nastręczało im kłopotów albo efekt okazałby się niezadowalający – po prostu wycięto by je z finalnej wersji.

Inna sprawa, że The Farm 51 nie ma wątpliwości – koniec końców trzeba będzie poskromić część reżyserskich ambicji. Pazdur i Artur Fojcik, reżyser gry, debatują teraz nad wprowadzeniem Oka Moskwy, strategicznego radaru pozahoryzontalnego znajdującego się nieopodal Czarnobyla: – *Wojtek bardzo chciałby, by na Oko Moskwy można było wejść, ale to dołoży nam sporo pracy, a fabularnie nie jest obecnie uzasadnione. Istnieje jednak szansa, że mnie do tego zmusi i wtedy wymyślę jakiegoś questa z tym miejscem związanego* – śmieje się reżyser.

Niech nikogo jednak nie zwiedzie luźna atmosfera panująca w studiu. Wszyscy doskonale zdają sobie sprawę z tego, że Chernobylite **to naprawdę ogromne wyzwanie dla tak niewielkiego zespołu**(*). Choć spróbowałem na wstępie, liczbami nie sposób oddać skali przedsięwzięcia. Twórcy nie kryją ogromnych ambicji, a chociaż ich zasadność dopiero zweryfikujemy – jedno jest pewne: tak dokładnie odwzorowanej Zony nie widzieliśmy nigdy. |CDA|

(*) Ekipa pracująca nad Chernobylite'em jest mniejsza od tej, która tworzyła Get Even, w dodatku studiu odpadło wsparcie ze strony wydawcy – Bandai Namco. Dla porównania – nad World War 3 pracowało i pracuje trzykrotnie więcej osób.

Wrocław, 3.06.2019 r.
Miejscowość i data

Mateusz „Papkin" Witczak
Wydawnictwo Bauer
CD-Action
ul. Słonimskiego 1A
50-304 Wrocław
Nazwa i adres wierzyciela

Electronic Arts, Ubisoft, Bandai Namco, THQ Nordic,
Activision Blizzard, Warner Bros., Take Two,
Microsoft, Sony, Nintendo, Bethesda
Dłużnicy

PRZEDSĄDOWE WEZWANIE DO ZAPŁATY

Niniejszym wzywam ww. dłużników do uregulowania zaległych należności w terminie 28 dni od doręczenia aktualnego wydania CD-Action. **Dotychczas nie odnotowałem wypłat za kilkaset tekstów pisanych, ponoć, na ich zamówienie.**

Aż do tej pory naiwnie sądziłem, że choć można krytykować pracę dziennikarzy, można z nimi polemizować, wyśmiewać błędy w rozumowaniu, a nawet wytykać im braki w researchu, to jednak nie należy wątpić w niezależność ich ocen. Omyłkę wytknęli mi dopiero anonimowi komentatorzy w internecie, których zarzutom o kupczeniu recenzjami – rzecz jasna – daję wiarę.

Gdy jeszcze uważałem się za niezależny byt, a nie klakiera w teatrzykach ludzi biznesu, wydawało mi się, że **wydawcy i media żyją w symbiozie**. W końcu ci pierwsi kupują u nas reklamy, a w dodatku zapewniają nam materiały do testów, w zamian otrzymując przestrzeń do prezentowania swoich produktów potencjalnym odbiorcom.

Miałem jednak prawo kwestionować, czy grosz sypnięty przez nich na promocję przekłada się na nasze noty. Skoro Bethesda wykupiła reklamę Wolfensteina, skąd w recenzji wstydliwa ocena (5/10) i zjadliwa krytyka? („Niezależnie od tego, jak nisko była poprzeczka, New Order i tak nie dał rady jej przeskoczyć"). Skoro THQ Nordic sfinansowało promocję Darksiders III, skąd tak surowy osąd dziennikarza (6/10) i gorzka puenta? („To wycieczka do zabałaganionego muzeum"). Skoro Anuman lansuje na łamach Syberię III, skąd niska nota (4/10) i nieprzyjemna konkluzja tekstu? („Żeby tak spektakularnie wyłożyć się na niemal wszystkim, na czym tylko wyłożyć się dało, potrzeba wybitnego antytalentu").

Anonimowi komentatorzy w internecie załagodzili moje etyczne napięcia, podnosząc, że przecież **wydawcy opłacają nam wyjazdy na pokazy**. Przyznaję, że zanim wyjaśniono mi, że siedzę w kieszeniach Activision Blizzard i Bandai Namco, trudno mi było doszukiwać się łapówkarskich propozycji w posyłaniu mnie na męczący, kilkudziesięciogodzinny triathlon taksówka-samolot-metro. Głupiutko ufałem zresztą, że gdyby wydawcy wpływali na to, w jaki sposób relacjonujemy ich imprezy, na łamach CD-Action nie mogłyby pojawić się pamflety w rodzaju:

„Na pierwszą prezentację (...) zaproszono raptem dwóch dziennikarzy z Polski. Do reszty rodzimych żurnalistów pragnę z tego miejsca wystosować odezwę: przyjaciele, nie ma co ronić łez! Niewiele straciliście!".

(o Agents of Mayhem, wyjazd sfinansowany przez Techland)

„Na targach i imprezach branżowych Arena to zabiedzone dziecko znanych rodziców, które prowokuje do licznych wzruszeń... tyle że wzruszeń ramion. Przy jej stanowiskach stoi smutny developer, próbujący przyciągnąć potencjalnych graczy słowami »Come! Total War: Arena, no queue, no queue«".

(o Total War: Arena, wyjazd sfinansowany przez Wargaming)

„To nastawiony na wieloletnią kapitalizację, pozbawiony własnej tożsamości loot shooter, będący smutnym zwiastunem tego, jak w przyszłości mogą wyglądać gry wideo".

(o The Division 2, wyjazd sfinansowany przez Ubisoft)

Chyba tylko wrodzona prostoduszność kazała mi przypuszczać, że przed kupowaniem moich tekstów chroni czytelnika art. 36 ust. 3 prawa prasowego („Ogłoszenia i reklamy muszą być oznaczone w sposób niebudzący wątpliwości, iż nie stanowią one materiału redakcyjnego"). Ślepo zawierzałem, że w wypadku kupowania tekstów interweniowałby Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (jak czyni w innych branżach) i że proceder natychmiast nagłośniłyby branżowe media (zdolne przecież do samoregulacji, że tylko wspomnę gremialną krytykę ubiegłorocznego plagiatu recenzji Dead Cells, którego dopuścił się dziennikarz IGN-u).

Aż do dziś byłem pewien, że pieniądze za (oznakowane!) reklamy nie trafiają nawet w pobliże redakcji, ale na konto wydawcy. Dzięki anonimowym komentarzom w internecie wiem już jednak, że przez lata chodziłem na paskach Wiadomych Grup Interesu. Bogatszy o tę wiedzę nie stałem się jednak bogatszy finansowo, uprzejmie wzywam więc ww. firmy do niezwłocznego wywiązania się z zaległych roszczeń. W razie nieuregulowania należności w wyznaczonym terminie sprawa zostanie skierowana na drogę postępowania sądowego. |CDA|

Mateusz „Papkin" Witczak

Jak odpalić?

Trze krzemieniem o krzemień: **Papkin**

Zbiórka na Kickstarterze może być iskrą, która rozpali głowy odbiorców, roznieci zainteresowanie mediów i stanie się początkiem gorących biznesowych przyjaźni. Ci, którzy ją odpalili, przestrzegają jednak: igrając z ogniem, łatwo się sparzyć.

Jak co roku – padł rekord. **W 2018 wydaliśmy na Kickstarterze 201 milionów dolarów, fundując w ten sposób 3,3 tys. gier wideo i planszówek.** Praktyka uczy, że kwesty zakończone sukcesem były nim na długo przed uruchomieniem.

Praktyka czyni kupca

Kickstarter sam z siebie wcale nie generuje dużego ruchu. Z prostej przyczyny – jest na nim tłoczno; według oficjalnych statystyk **na każdy ufundowany projekt przypadają ponad dwa, którym nie udaje się znaleźć finansowania**. Dlatego zanim wyciągniemy ręce po pieniądzem, warto własnymi kanałami wybadać zainteresowanie. Jak to zrobić – pytam Krzysztofa Kostowskiego, założyciela PlayWay, wydawcy, który uczynił z crowdfundingu swoje modus operandi (zabezpieczył za jego pośrednictwem środki na Agony, Lust for Darkness, Hard Westa i kilkanaście innych projektów). Kostowski zdradza, że **najważniejszym probierzem sukcesu pozostaje facebookowy profil firmy**. Fanpejdż zgromadził 240 tys. fanów, których udostępnienia, lajki i komentarze to dla uruchomienia zbiórki być albo nie być.

O tym, że na Facebooku można rozhulać zbiórkę zawczasu, zaświadcza również Marcin Świerkot, szef Awaken Realms. To dobry adres – wrocławska planszówka Tainted Grail: The Fall of Avalon rozbiła w ubiegłym roku bank (**z wynikiem 6,2 mln dolarów to najchętniej dotowana gra 2018!**). Świerkot radzi, by wykraczać poza własne poletko – rozkręcać popyt na fanowskich grupach i specjalistycznych forach. A gdy zapadnie decyzja o starcie zbiórki – wykupić reklamy w mediach społecznościowych. – *W dyskusji na temat etyczności targetowania reklam na Facebooku brakuje głosu małych firm, których nie stać na spoty w telewizji czy na reklamę billboardową. W dodatku tradycyjna reklama nie jest dobrą drogą, by dotrzeć do wąskiej grupy hobbystów, którzy faktycznie mogliby być projektem zainteresowani.*

O tym, że takie zabiegi mogą być skuteczne, świadczy praktyka: **52 tysiące dolarów, które chciano zebrać na wspomniane Tainted Grail, udało się zgromadzić w ciągu... 60 sekund**. Darczyńcy nie byli zaskoczeni startem zbiórki, ba: wyczekiwali go. – *Zasada jest prosta. Jeżeli nie masz tysiąca osób, które są gotowe, by kupić grę w momencie rozpoczęcia zbiórki – nie wchodź na Kickstartera* – konstatuje Świerkot.

Zapłon od zapłonu

Kickstartera da się napędzać również samym Kickstarterem, ale tylko pod warunkiem, że – jak PlayWay – ma się w portfolio już ufundowane projekty. – *Mamy za sobą 16 udanych zbiórek. To duże wsparcie dla siedemnastej. Na wszystkich 16 pojawi się update o nowej grze, który błyskawicznie dotrze do kilkudziesięciu tysięcy ludzi. Wszystko inne – wysyłka dema do jutuberów, poinformowanie portali i prasy – to już tylko dodatek* – podpowiada prezes. Jednak głupotą byłoby ten „dodatek" przeoczyć. **PlayWay dysponuje bazą ponad 3600 jutuberów, a każdy z nich ma ponad sto tysięcy subskrypcji.** Stopa zwrotu nie jest wielka – na ogół materiały z wersji demonstracyjnej nagrywa około 50. To dość, by gra znalazła się na ustach. Wojciech Pazdur, szef produkcji w The Farm 51, którego Chernobylite za-

Grafika: Picsel (1)

– Backerzy znacznie chętniej wspierają nie tyle sam produkt, co tworzących go ludzi – mówi prezes The Farm 51 (Chernobylite).

Zamiast gorących głów – chłodna kalkulacja.

mknęło właśnie zbiórkę kwotą 206 tys. dolarów, dopowiada, że grywalny fragment warto obudować kontekstem – pokazać, że nie stoją za nim ludzie znikąd, uwypuklić minione dokonania. – *Próbka finalnego produktu musi się naprawdę dobrze prezentować, do tego trzeba przygotować masę materiałów ilustrujących nie tylko projekt, ale też sposób jego powstawania i sylwetki twórców. Backerzy znacznie chętniej wspierają nie tyle sam produkt, co tworzących go ludzi.*

Społeczność, głupcze!

Publikacja dema (w przypadku gier wideo) lub prototypu (w przypadku planszówek) to zresztą nie tylko narzędzie marketingu, ale i pierwsze zderzenie z realiami rynku. Moi rozmówcy zgodnie twierdzą, że „community driven development" (prace przy dużym wkładzie społeczności) to nie tylko modny slogan, ale i sposób na to, by zawczasu umknąć spod pręgierza krytyki. Jako że zbiórkowicze aż do zakończenia kwesty mogą wycofywać wpłaty – zespoły na bieżąco monitorują, które z aktualizacji skutkują stratami. – *Dodasz pięć kart zamiast pięciu figurek i nagle w ciągu 10 minut odpływa ci 200 backerów* – gorzko wspomina Świerczewski, dodając, że właśnie dzięki zaangażowaniu graczy ich poprzednia produkcja, Nemesis, ustrzegła się poważnych błędów. – *Dwa dni przed wydrukiem wrzuciliśmy angielską wersję rulebooka. Feedback był bardzo negatywny – wytknięto nam literówki i różne językowe śmieszki, a byliśmy po dwóch proofreadingach. Wzięliśmy to sobie do serca, przesunęliśmy wysyłkę o tydzień*.

Darczyńcy byli chętni do zaangażowania się w korekty między innymi dlatego, że autorzy korzystali z ich pomocy przy – chociażby – tworzeniu kolejnych bohaterów tytułu. To właśnie **stworzenie osobistej relacji między klientem a producentem pozostaje Świętym Graalem finansowania społecznościowego**. – *Po zakończeniu zbiórki zostaje z nami oddana społeczność kilkuset lub kilku tysięcy fanów, którzy mogą wesprzeć produkcję również poza Kickstarterem* – sufluje Łukasz Mach, szef marketingu Klabatera, który właśnie zabezpieczył środki na symulator tawerny Crossroads Inn. Za zyskami na koncie idą zyski wcale nieoczywiste: setki fanów pozostają w kontakcie z developerem na Discordzie, dyskutują o aktualizacjach na Steamie i nakręcają popyt na newsy.

Crowdfunding to bowiem cenny instrument medialnej promocji. – ***Czasem nawet pewny siebie developer ustala kwotę zbiórki na 10 tys. dolarów**, by dobę później mieć gotowy materiał do marketingu światowego w rodzaju: „po jednym dniu zebrano całą kwotę". Jest po co wypuścić newslettera i przypomnieć o grze* – zdradza szef PlayWay. W crowdfundingowe zrywy wpisane są publikacje prasówek o uruchomieniu akcji, ogłoszeniu celów dodatkowych i pomyślnym zakończeniu. Że to skuteczna metoda – zaświadcza newsroom cdaction.pl. Podczas miesięcznej zbiórki na Chernobylite pisaliśmy o grze cztery razy.

Prezes PlayWay zdradza jeszcze jeden profit, który jego firma zyskała dzięki finansowaniu społecznościowemu. **Biznesowe przyjaźnie.** Jako wydawca niezależnych tytułów PlayWay idzie szerokim frontem; już teraz w ramach warszawskiej grupy działa 50 developerów, a co dziesiąty z nich wszedł do niej właśnie dzięki Kickstarterowi. Polska spółka często kusi młode zespoły obietnicą przygotowania profesjonalnej zbiórki, by przygarnąć je w ten sposób pod swoje skrzydła.

Wiatr zmian

Siedem lat po ufundowaniu Double Fine Adventure (vel Broken Age) – Kickstarter dojrzał. Coraz rzadziej zdarzają się romantyczne zrywy, w ramach których za grube miliony dotujemy kontynuacje klasyków (Shenmue III, Wasteland 2, Divinity: Original Sin II) lub ich „duchowych następców" (Torment: Tides of Numenera, Bloodstained: Ritual of the Night, Mighty No. 9). **Średnie kwoty zbierane przez gry wideo oscylują w granicach kilkunastu-kilkudziesięciu tysięcy dolarów.**

A choć na naszym poletku minął czas widowiskowych zbiórek, serwis stał się gościnnym domem dla wysokobudżetowych planszówek. Świerkot: – *Gdyby pięć lat temu ktoś poszedł do wydawcy gier planszowych i powiedział: robimy grę za 200 dolarów, będzie o, taka duża, z masą kart i figurek, to wydawca kazałby mu puknąć się w głowę i wyjść...* ***dzięki crowdfundingowi nagle okazało się, że istnieje zupełnie nowy segment rynku!*** Polskie Awaken Realms skwapliwie z takiego otwarcia skorzystało, w ciągu kilku lat działalności bijąc rekord za rekordem – This War of Mine zebrało 787 tys. dolarów. Nemesis – już 3,9 mln, a Tainted Grail – aż 6,2 mln.

Rodzimi producenci gier wideo nie liczą już na podobne kwoty. Dobrze zdają sobie jednak sprawę z tego, że choć na Kickstarterze może nie da się odpalić gry – wciąż da się na nim robić naprawdę dobry biznes. |CDA|

Skąd odpalić?

Cóż – nie z Polski. Kickstarter jest otwarty tylko dla firm z wyselekcjonowanych krajów (m.in. Kanady, USA i Wielkiej Brytanii), stąd polscy developerzy muszą bądź założyć w nich filię, bądź skorzystać z pomocy pośrednika. Nie da się zresztą ukryć, że akurat Kickstarter jest nastawiony na klientów anglojęzycznych, ze Stanów napływa ok. 50% wpłat. – *W Polsce nie jesteśmy przyzwyczajeni ani do amerykańskiej tradycji sprzedaży, ani do zbierania funduszy na różne cele. Zbiórki kojarzą nam się z „proszeniem" o pieniądze* – diagnozuje w rozmowie z CDA Łukasz Mach (Klabater).

The Sims 4

Grzeszył w Wierzbowej Zatoczce: **Papkin**

Ponad 12 tys. dolarów miesięcznie płacono na Patreonie modderowi, który dodawał do The Sims 4 m.in. animację wytrysku, BDSM-owy rynsztunek (strap-ony, kneble), możliwość realizowania wyuzdanych fetyszy oraz rozbudowane mechanizmy związane z menstruacją i antykoncepcją.

Połowę tej kwoty inkasował twórca modyfikacji, dzięki której Bella Ćwir [illegible] od MDMA, amfe- grzybów psylocybinowych, a maleńka Kasandra zostać w przyszłości dilerką na Dark Webie. Kto, dlaczego [illegible] sposób zamienił familijnego [illegible] między filmem

Porażka ma wielu ojców

Przekonuje, że „nie wszystkie Ryśki to porządne chłopy": **Papkin**

Tekst o grzesznych Simsach opublikujemy w kolejnym wydaniu magazynu. Tymczasem pomówmy o Bubsym, platformowej maskotce, która od ćwierćwiecza pojawia się nieproszona, spóźniona, a w dodatku: nawet jako temat na tekst podszywa się pod inny, znacznie lepszy temat na tekst.

Bezpośrednim twórcą postaci rysia jest Michael Berlyn, autor powieści science fiction, których tytuły („Kryształowy Feniks", „Zintegrowany człowiek") nie bez podstaw przywodzą na myśl pożółkłe tomiszcze sprzedawane na przydworcowych bazarkach. Choć literatem był umiarkowanie dobrym, Berlyn debiutował w gamedevie przebojem, jako ważny człowiek implementerów (ang. „wdrożeniowców"). Słowem: wewnętrznego zespołu Infocomu skupionego na produkcji Zorków, pionierskiej serii przygodówek tekstowych. Wyprodukowawszy dla firmy kilka tyleż klasycznych, co zapomnianych pozycji (Cutthroats, Infidel), opuścił jej szeregi w połowie lat 80. Przez kilka lat tułał się między samozatrudnieniem a współpracą z późniejszymi gigantami (Interplay, Naughty Dog), aż wreszcie trafił do kalifornijskiego Accolade.

1

Wydawcy marzyła się wówczas **maskotka, a zarazem odpowiedź na fenomeny Maria i Sonica**. Tworząc postać wyszczekanego kotowatego, Berlyn nie ukrywał zresztą, że „zagrywa się w Sonica po 14 godzin na dobę". Jego Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind (1993) punktowała animacjami w duchu „Zwariowanych melodii": gdy zwierzak upadał z dużej wysokości – kończył jako naleśnik. Podniósłszy się po upadku, rozwijał się i zwijał, niby miech akordeonu. Zatrzymywał się w locie i wybałuszał oczy, gdy miał wpaść do wody (bo z ablucjami rysiom nie po drodze). Był to też platformer uroczo bzdurny: Bubsy szukał porwanych przez kosmitów włóczek, w czym przeszkadzali mu nie tylko Obcy, ale również oszalałe automaty z gumą do żucia, żółwie w strojach do nurkowania, osy samobójcy...

...oraz mechanizmy rozgrywki. **Zespół Accolade potknął się na tym, na czym platformer absolutnie potykać się nie powinien.** Na precyzji sterowania. Jeżeli ryś stawał na zboczu – sam, nieproszony, z niego zbiegał. Jeśli chodził po dachach – zlatywał z nich szybciej, niż sugerowałyby sprite'y. Manewrowanie protagonistą podczas skoku – z racji tego, że ów raczej szybuje, niż skacze (a w dodatku go znosi) – było gehenną. Sterowanie nim podczas biegu – zważywszy na błyskawicznie nabieraną prędkość i zooma niepozwalającego w porę zareagować na zagrożenia – piekłem. Jedno trafienie lub upadek z niezbyt dużej wysokości kończyły grę.

Accolade nie tylko jednak nie potrafiło stworzyć dobrego platformera, ale również – dobrej maskotki. Bubsy niezwykle często komentował akcję powtarzalnymi, banalnymi grepsami („Czy na sali jest weterynarz?", „Hej, wydawało mi się, że widziałem Elvisa"), które z czasem urastały do miana irytujących refrenów.

2 & 3

By dodatkowo wypromować produkt, zewnętrzna firma wyprodukowała pilot serialu animowanego, w którym tytułowy ryś (wespół z krnąbrnymi siostrzeńcami i strachliwym pancernikiem) testuje hełm mogący wygenerować wszystko, co wyobrazi sobie jego posiadacz. Wynalazek chce zdobyć bogata kocica, ustawicznie dyscyplinująca swoich pomagierów (oraz znudzonych widzów) skrobaniem pazurami o tablicę. Tytuł odcinka

Trzecia część Bubsy'ego poległa częściowo przez pośpieszne wydanie, a częściowo przez platformę docelową.

Bubsy 3D cechował się nieprzeestetyzowaną oprawą.

Najgorsza seria gier w historii.

(**„Co mogłoby pójść nie tak?"**) okazał się zresztą przewrotny – Berlyn przyznał później na blogu, że nawet developerzy Accolade oglądali przygody animków z zażenowaniem. Szczęśliwie: żadna stacja nie zdecydowała się zamówić całego sezonu.

W wywiadzie udzielonym dla Retrovolve projektant ubolewał, że Accolade zdecydowało się kontynuować markę bez jego udziału, i określił zespół pracujący nad Bubsym 2 (1994) mianem „ludzi, którzy niestety nie byli projektantami". W moim odczuciu – niesłusznie, bo sequel nie tylko poprawił manewrowanie postacią, ale dodał nieliniową konstrukcję rozgrywki, power upy, multiplayer i minigry. W tym samym roku ukazała się część trzecia (Bubsy in Fractured Furry Tales), która powielała bolączki poprzednich Crash Bandicoot, a na opis jej największych błędów i wypaczeń moglibyśmy poświęcić cały akapit, co zresztą uczynię. Konfundująca kamera (ustawicznie zawieszająca się na elementach lokacji i nienadążająca za bohaterem), opóźnienia między wciśnięciem guzika a wykonaniem akcji, sterowanie niepozwalające się dostać na platformę, powtarzalne poziomy, problemy z wykrywaniem kolizji, problemy z kompresją filmów, problemy z płynnością, złe naliczanie trafień, niedoteksturowane, surowe środowisko gry oraz – co najgorsze – piskliwe, egzaltowane komentarze rodem z teatrzyku dla dzieci (zresztą: wkładać słuchawki i spróbujcie no wytrzymać choćby minutę: bit.ly/2LENKGe). Recenzenci do dziś szlifują warsztat, pisząc, że Bubsy „przypomina te brudne rzeczy, które menele wyciągają sobie z pępka", albo stwierdzając, że **zamiast gry „woleliby uprawiać grupowy seks bez zabezpieczenia z rodziną Osbourne'ów"**.

Zdawałoby się, że ryś trafił na cmentarz historii... ale jego zwłoki długo przechodziły z rąk do rąk (wraz z truchłami innych marek Accolade). W pewnym momencie trafiły do firmy Retroism (jej specjalizację wydedukują tylko nasi najdomyślniejsi czytelnicy), która wydała reedycję dwóch pierwszych odsłon na Steama i GOG-a. Wreszcie zaś: do Chińczyków z Billionsoft.

5

To właśnie oni ogłosili w 2017 niespodziewany powrót Accolade oraz słynnej marki, na którą nikt nie czekał. Produkcję powierzono niemieckiemu Black Forest Games, niewielkiemu studiu opromienionemu wówczas sławą twórców Giana Sisters: Twisted Dreams. Co prawda developerzy wprost przyznawali (w wywiadzie dla TechRaptora), że nikt z nich nie grał w żadną grę z Bubsym, aczkolwiek „podczas spotkania *[z Accolade – dop. red.]* natychmiast poczuliśmy, że doskonale się zgramy, była między nami chemia". Z tej „chemii" pozostały jednak głównie kwasy. Bubsy: Woolies Strike Back było produktem koszmarnie ubogim (raptem trzy światy, trzy walki z wariacjami tego samego bossa, oprawa rodem z wczesnego PS2), którego **największym atutem pozostaje możliwość wyciszenia protagonisty**.

Gdy pytam o przyczyny porażki pracującego nad tytułem Mischę Streckera, ten obwinia wydawcę, wskazując zarówno na ustalenie zbyt wysokiej ceny zbytu (30 dolarów), jak i dość... nieprzesadną współpracę ze studiem. W przesłanym redakcji oświadczeniu pisze: „budżet Bubsy'ego był bardzo, bardzo odległy od środków, jakie zainwestowaliśmy w Gianę i Rogue Stormers. (...) Uwzględniając ograniczenia, jakie mieliśmy w temacie czasu i skali, wierzymy, że niewielki zespół, który pracował przy Bubsym, wykonał świetną robotę". Może i nawet wierzą, ale się z tą „świetną robotą" nie afiszują – informacji o Woolies Strike Back nie znajdziemy na oficjalnej stronie Black Forest, rzecz wygumkowano również ze steamowej karty studia. PR-owiec Accolade, Edwin Chan, obiecywał nam współpracę przy tworzeniu tekstu, ale gdy przesłałem mu zarzuty Black Forest – przestał odpisywać na maile.

6

Recenzowane w tym wydaniu Paws on Fire rzeźbi inna ekipa, utalentowane Choice Provisions (serie BIT i Runner). W rozmowie z CDA Dant Rambo, jej producent i scenarzysta, komplementuje klasyczne odsłony Bubsy'ego („Mam miłe wspomnienia. Nieustannie próbowałem zaliczyć tę cholerną grę! A choć nie mogłem dostać się do finalnego etapu, świetnie bawiliśmy się przy niej z siostrami"). Twierdzi, że zespół zróżnicował rozgrywkę (pojawią się etapy runnerowe, ale i sekwencje shoot 'em up), a komentarze protagonisty nie wyprowadzą nas z równowagi („choć Bubsy ma wiele do powiedzenia, wytłumaczyliśmy mu, że powinien bardziej myśleć nad tym, kiedy się odzywa"). Zapewnia, że zespół poważnie podszedł do dziedzictwa cyklu, pożyczając sobie „zaskakująco dużo z lore'u Bubsy'ego i odwołując się do wcześniejszych gier (nie wspominając pilota kreskówki)". Wydaje się sympatycznym facetem, który wierzy w to, co robi. Czy wiara czyni cuda – przeczytacie w naszej recenzji.

Cieniem na produkcji położyła się na pewno inicjatywa Accolade, które próbowało zebrać na Kickstarterze środki na – uwaga – nie grę per se, ale na przydanie jej kosmetycznych dodatków. Innymi słowy: dwóch kostiumów i kilku bonusowych kwestii mówionych, co miałoby kosztować 25 tys. dolarów. Nie brzmiało to zachęcająco. Podobnie jak uwaga, że „ta zawartość może być później sprzedawana jako DLC". W efekcie uciułano niespełna 17 tys. dolarów.

Niezależnie od wyników komercyjnych nowego tytułu, doświadczenie uczy nas, że Bubsy, choć nieproszony i wiecznie spóźniony – na pewno jeszcze powróci. Jego przynależność do kotowatych nie wzięła się znikąd: choć nie zawsze spada cztery łapy, z całą pewnością **ma przynajmniej siedem żyć**. |CDA|

4

Na początku lat 90. Berlyn powołał do życia studio Eidetic (dziś: SIE Bend Studio, autorzy niedawnego Days Gone). Projektant dogadał się z Accolade, dla którego miał stworzyć Bubsy'ego 3D i (w założeniach) zawojować pierwsze PlayStation. Wczesny build zaprezentowano po raz pierwszy na imprezie branżowej w Las Vegas. Przechadzając się między stoiskami, developer natrafił na Super Mario 64... Jak wspomina, po pokazie platformera Nintendo pobiegł do swojego partnera biznesowego i spanikowany powiedział: – *Nie możemy tego wypuścić. Po prostu nie możemy*.

Gra zadebiutowała w tym samym roku, co Super Mario 64, Tomb Raider

7

Jedyną wartą uwagi grą z rysiem w roli głównej jest surrealistyczne dziełko Bubsy Visits the James Turrell Retrospective. Artyści z Arcane Kids zabrali maskotkę na wycieczkę po muzeum z pracami legendarnego postmodernisty Jamesa Turrella, w ramach której ów wysłuchuje wykładu na temat historii sztuki, zespala się z jedną z instalacji, doświadcza out of body experience, dowiaduje się o kryzysie kapitalizmu, trafia do piekła, po czym sam organizuje retrospektywną wystawę i spotyka swoją młodszą wersję. Całość trwa ok. 10 minut i jest dostępna za darmo pod adresem bubsy3d.com.

Gatunek: FPS
Premiera: 30 sierpnia 1999 (Polska), 31 grudnia 1999 (USA)
Gameplay: bit.ly/MORTYR

Return to Castle Sebastein

Strzela do hitlerowców: **Smuggler**

Co uzyskamy, krzyżując moździerz z męczennikiem? Między innymi podróżującego w czasie Sebastiana i nieśmiertelnego Hitlera. Oraz temat na opowieść o grze, która sprzedała się w 300 tys. egzemplarzy i stała się światowym hitem – ale tylko w Polsce.

Sebastian Zieliński (rocznik 1972) został developerem trochę tak... niechcący. Jak każdy dzieciak z podstawówki spędzał wolny czas na katowaniu joysticka. (Szczególnie lubił ciąć w Draconusa i rodzimy hit, Robbo). Mając ścisły umysł, szybko odkrył, że kręci go również pisanie programów. A że wszyscy jego kumple uwielbiali grać – chciał im zaimponować, tworząc w Basicu proste tytuły na swym Atari 65 XE. Z czasem przeszedł na assembler, a jego projekty stawały się coraz bardziej złożone.

Fatalny początek

Ale pierwszą grę, którą (prawie) udało mu się sprzedać, stworzył dopiero w 1993. Zatytułował ją z pewną dozą sarkazmu – Fatal Game. „Może nie była fatalna – ale na pewno koszmarnie nudna. 200 plansz, a wszystkie podobne do siebie" – wspomina w rozmowie. Gdy zaniósł ją do potencjalnego wydawcy, czyli studia ASF (patrz: CDA 12/2018), ten wprawdzie wyraził zainteresowanie dystrybucją... ale zaraz potem się zwinął.

Nie zniechęciło to debiutanta. Z ośmiobitowego Atari przesiadł się na Amigę 500, na którą napisał **Roostera** (1994), strzelankę 2D w rzucie izometrycznym w klimacie Alien Breed. Wydał ją za pieniądze rodziców, w nakładzie tysiąca egzemplarzy, zakładając w tym celu firmę o nazwie TSA. (A dokładniej – TSA Produkcja Oprogramowania – Programy Autorskie). „TSA" nie było hołdem dla polskiego zespołu metalowego, ale nawiązaniem do nazwy grupy demoscenowej, którą założył w liceum – akronimem od imion jej członków: Tomasz, Sebastian, Arek.

Rooster, pierwsza wydana gra Sebastiana Zielińskiego.

A potem ruszył z plecakiem pełnym pudełek po sklepach i salonach komputerowych pobliskiej Łodzi, sprzedając w sumie kilkadziesiąt sztuk. Szukając nowych rynków zbytu, pojechał do stolicy. Jeden ze sprzedawców wprawdzie nic od niego nie kupił, ale zasugerował mu, by zaprezentował swój produkt ludziom z warszawskiego Mirage Software.

Mirage sukcesu

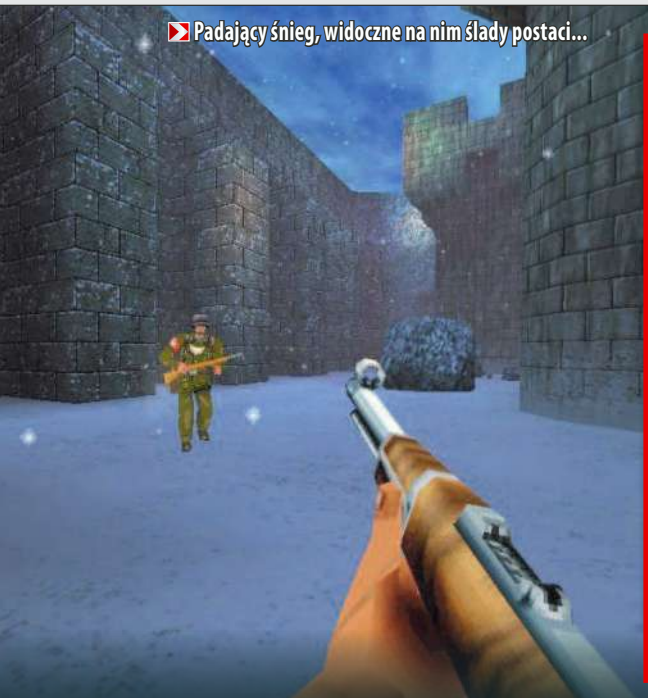
Tam wydarzenia nabrały tempa. Właściciel Mirage, Tomasz Mazur, nie tylko wyraził chęć zakupu wszystkich Roosterów, jakie miał z sobą Sebastian, ale i podpisał z nim umowę na dystrybucję tytułu na terenie całej Polski. Dzięki temu do kieszeni twórcy wpłynęła okrągła sumka, która wystarczyła mu na samochód (tzn. używanego fiata 126p). Dystrybuowany przez Mirage **Rooster spotkał się z ciepłym przyjęciem graczy i branży** (75% w Secret Service i opinia „najlepszej polskiej strzelanki" oraz nagroda za debiut roku na targach Playbox).

Przez następne dwa lata programista tworzył kolejne gry dla Mirage. Zetknął się wówczas z pecetami i Wolfensteinem 3D. Zamarzyło mu się coś podobnego na Amigę. Problem w tym, że generowanie skalowanej grafiki 3D było piętą achillesową Przyjaciółki, przez co stworzenie dobrego FPS-a na tę platformę było bardzo trudne. Ale dla chcącego... Omijając technologiczne ograniczenia sprzętu rozmaitymi trikami programistycznymi, Sebastian napisał **Project Battlefield** (1995), a w rok później powstał drugi, znacznie lepszy FPS, **Project Intercalaris**.

Tyle że w 1996 Amiga była już praktycznie martwa, także w Polsce. Większość jej fanów (jak choćby autor tych słów) już dawno przesiadła się na pecety. Chcąc nie chcąc, Sebastian też sprawił sobie taki komputer i postanowił przenieść na niego swój wykorzystany w Intercalaris autorski silnik, od tytułu gry nazwany IC Engine (znany też jako Calaris IC).

Netklapa

W międzyczasie TSA współtworzyło gry z innymi studiami ze stajni Mirage. Wraz z poznańskim Elysium Images developerzy zaangażowali się w produkcję **Netguarda**, technothrillera w klimatach „Blade Runnera". Niestety, prezentacja dema technologicznego, przedstawiającego miasto przyszłości, z dynamicznym oświetleniem i cieniowaniem, w obecności nie tylko szefa Mirage, ale i Marcina Iwińskiego z CDP, zakończyła się katastrofą. Jak wspomina Sebastian, zdegustowany nieustannym „klatkowaniem" gry Iwiński ostentacyjnie opuścił pokaz, trzaskając drzwiami. Ponieważ projekt generował duże koszty, a sytuacja finansowa Mirage nie była wtedy najlepsza, zniechęcony Mazur posłał grę do piachu.



Padający śnieg, widoczne na nim ślady postaci...

...efektowne lokacje. Pod względem oprawy Mortyr robił w 1999 roku duże wrażenie.

W Polsce Mortyr był odbierany jako produkt klasy światowej. Świat miał inne zdanie.

Szaleństwo i naziści

Dużo lepiej, choć też nie bez zawirowań, potoczyły się losy równolegle tworzonego projektu, rozpoczętego wspólnie z ludźmi z toruńskiego Corwin Software Studios. Początkowo miał to być survival horror o roboczej nazwie **Insanity**. Gracz sterował w nim (w perspektywie FPP) pacjentem szpitala psychiatrycznego, w którym dokonywano szalonych eksperymentów. Tu jednak wtrącił się właściciel Mirage. Jak wspomina Mazur: – *Od początku nie byłem fanem tego pomysłu (...). Powiedziałem:* ***„Panowie, przecież my mamy strzelać, a do kogo się strzela? Do hitlerowców!”***.

Z tej prostolinijności narodził się Mortyr, choć wtedy jeszcze się tak nie nazywał i z późniejszą grą miał niewiele wspólnego. Zero fabuły, żadnych tam podróży w czasie i historii alternatywnej – po prostu idziemy, strzelamy do wroga, zbieramy znajdźki i klucze odblokowujące dostęp do kolejnego levelu w lochach gotyckiego zamku. Dość szybko powstało demo. Zdaniem Zielińskiego – koszmarnie złe, ale na lepsze po prostu nie mieli wtedy środków. Ale dzięki poczcie pantoflowej stał się cud, Intel zaoferował studiu konkretne wsparcie (w tym sprzęt) w zamian za prawo do wykorzystywania owego dema do promocji swych produktów. Dodatkowe środki posłużyły podrasowaniu projektu.

Nową wersję rozesłano po zachodnich wydawcach. Najbardziej spodobała się w THQ, które zadeklarowało chęć współpracy i spore fundusze. Problem w tym, że oferta nadeszła w dzień po tym, jak twórcy... podpisali list intencyjny z Interactive Magic, które odezwało się kilka tygodni wcześniej. Dodajmy, że IM zaoferowało im znacznie mniejsze pieniądze... Ale cóż, klamka zapadła, zerwanie umowy groziło ogromnymi karami finansowymi.

(Mortyr's) Child in Time

Interactive Magic spodobał się silnik wykorzystany w demie i pomysł osadzenia akcji w realiach II wojny, ale rozgrywka już niekoniecznie. Decydenci IM **uznali, że samo strzelanie to w 1996 już za mało – trzeba dołożyć do tego fabułę**. I wynajęli scenarzystę, który stworzył opowieść o Niemcach wygrywających II wojnę światową dzięki wykorzystaniu podróży w czasie (celem zdobycia superbroni) oraz o próbie naprawy historii przez syna skruszonego wynalazcy wehikułu czasu. Polskiej ekipie idea bohatera podróżującego w czasie początkowo zupełnie nie przypadła do gustu, ale po jakimś czasie zaczęli się tym pomysłem bawić. W efekcie to, co początkowo miało być tylko dodatkiem do drugowojennej strzelaniny, czyli eksploracja świata AD 2093, zostało znacząco rozbudowane i wypełniło aż 11 z 29 misji w grze.

Tworzenie gry nie przebiegało bezproblemowo – choćby z tej przyczyny, że ekipa pracująca nad Mortyrem mieszkała w trzech miastach (a nie były to czasy powszechnego i szybkiego internetu), co generowało masę problemów logistycznych. Dodajmy, że nie była to drużyna zbyt liczna (jakieś dziewięć osób). Prace się ślimaczyły, progres był mizerny, koszty rosły, podobnie jak irytacja szefa Mirage. W 1998 Mortyr nadal istniał tylko w fazie wczesnej i mocno zabugowanej alfy.

Amerykański sen

Wtedy zaniepokojone IM zaprosiło twórców (a konkretniej dwóch z nich – Sebastiana Zielińskiego oraz Pawła „Pirksa” Kalinowskiego(*) z CSS) do USA, gdzie przez miesiąc zapewniło im profesjonalne warunki pracy (w tym dobre komputery i szybki internet). Sebastian twierdzi, że choć dało się wyczuć pewien dystans (patrzono na nich jak na „code monkeys”(**) z Dzikiego Wschodu), to nigdy wcześniej ani nigdy później nie miał już do czynienia z ludźmi, którzy z takim zaangażowaniem wspo-

(*) Programista i producent. Twórca m.in. Operation Blood na Atari, współtwórca Mortyra I i II oraz (m.in.) Another War na PC.

(**) Raczej pejoratywne określenie programisty, który ma tylko napisać kod zleconego mu programu i nie ma nic do gadania w danym projekcie. Ot, jest tylko realizatorem cudzych pomysłów.

Pozdrowienia z USA. Wish you were here. Sebastian.

Niemiecka wersja Mortyra została radykalnie ocenzurowana – wycięto wątek nazizmu i wszystkie związane z tym symbole. W tej wersji bohater walczył z sektą Chronoteków, planujących przejęcie władzy nad światem.

magali jego pracę. „Czuliśmy się tam jak pączki w maśle".

Paweł Kalinowski wspomina, że praca pod okiem amerykańskich zawodowców była jednocześnie wielką przygodą, bardzo pouczającym doświadczeniem, ale także lekcją pokory, pokazującą, jak ogromny dystans dzieli jeszcze polską branżę developerską od światowej. Przyniosła wymierne efekty, bo dzięki specjalistycznym narzędziom i fachowemu wsparciu Amerykanów wyeliminowano masę bugów i znacząco poprawiono optymalizację kodu. (Choć tak między nami to nawet w wersji finalnej Mortyr wymagał mocnego sprzętu).

W tym czasie doszło do przejęcia IM przez Ubisoft. Nowy właściciel stwierdził, że gra ta zupełnie nie pasuje mu do portfolio i sprzedał prawa do niej niedużemu holenderskiemu dystrybutorowi. Miało to później niekorzystny wpływ na jej dalsze losy, gdyż Holendrzy nie dysponowali dużym budżetem na marketing.

Mortyr superstar?

Grę oficjalnie zaprezentowano 31 sierpnia 1999 (wcześniej po polskich giełdach krążyła jakaś „wycieknięta" beta). **Polskie pisma, w tym CDA, oceniły ją wysoko (80-90%)**, zwykle piejąc z zachwytu – ŚGK przyznało Mortyrowi tytuł Polskiej Gry Roku, Gambler stwierdził, że shooter „rzuca na kolana", a PC Games CD poszedł nawet dalej, pisząc: „Prawdopodobnie za 5 lat będzie klasyką". (Tylko Reset się wyłamał, wystawiając 45%). Mortyra wychwalali nawet ludzie spoza branży, jak choćby nieżyjący już dziennikarz muzyczny, Robert Leszczyński: „jest niemal najlepszą strzelanką FPP, w jaką grałem w życiu. Ustępuje tylko bezkonkurencyjnej Half-Life". Za uznaniem mediów poszło zainteresowanie konsumentów. W sumie – wedle deklaracji wydawcy – **do roku 2004 grę zakupiło aż 150 000 polskich graczy**.

W jednej z komedii Mela Brooksa, której akcja dzieje się w okupowanej Polsce („Być albo nie być"), polscy konspiratorzy instruują przybyłego z Anglii agenta, że punkt kontaktowy ruchu oporu to mieszkanie „tego słynnego artysty, Bronskiego".
– A kim on właściwie jest? – dopytuje się przybysz.
– Jak to możliwe, że nie znasz Bronskiego?! – dziwią się nasi. – W Polsce cieszy się światową sławą!

I tak właśnie nasza branża odbierała Mortyra, który **kreowany był na produkt klasy światowej**. W zamieszczonej na łamach prasy reklamie wydawca prezentuje grę tymi oto skromnymi słowy: „pierwszy, prawdziwy polski HIT w skali światowej, (...) jest następcą Quake'a i Unreal'a(***), bardzo poważnym konkurentem Half-Life i Aliens vs. Predator". Niestety, świat miał na ten temat inne zdanie. Dla niego w roku 2000 (bo premiera w USA miała miejsce 31 grudnia 1999, a w Europie Zachodniej jeszcze później), w czasach Half Life'a, Thiefa i Unreala, Mortyr był wprawdzie ładną, ale niedopracowaną i nieco staroświecką już grą z, optymistycznie patrząc, drugiej ligi. Średnia ocen z 22 ówczesnych zachodnich recenzji to mizerne 44%. Tym niemniej poza granicami Polski zakupiono podobno kolejne 150 000 sztuk (większość w Rosji i Niemczech). Czyli **w sumie 300 000 sprzedanych egzemplarzy**. Brzmi imponująco, ale Tomasz Mazur twierdzi, że po odjęciu kosztów produkcji i marży kolejnych pośredników zyski z gry były raczej symboliczne.

Po latach

Z perspektywy dwóch dekad od premiery Mortyra Paweł Kalinowski, obecnie szef IT w agencji Spicy Mobile, widzi go jako growy odpowiednik filmu klasy B. Widać w nim wprawdzie rozmaite nieporadności i niski budżet, ale jednocześnie jest to produkt, przy którym całkiem nieźle się bawisz i nie żałujesz poświęconego mu czasu.

A co sądzi o Mortyrze Sebastian Zieliński? Twierdzi, że praca nad tym tytułem go odmieniła. („Od tego czasu inaczej patrzę na gry, które tworzę. Zadaję sobie pytanie – czy chcesz tylko dostarczyć ludziom rozrywki, czy też chcesz przekazać coś więcej?"). Przygody swego imiennika wspomina z sentymentem: – *To było znaczące osiągnięcie w przekonywaniu świata, że Polak to nie tylko złodziej samochodów w Berlinie i bezdomny w NY. Oraz w uświadamianiu samych siebie, że stać nas na grę klasy Wieśka 3*.

Cóż, Mortyr wprawdzie świata nie zawojował, ale był pierwszym polskim FPS-em na PC, który na tle zachodnich tytułów z tego gatunku prezentował całkiem sensowny poziom. To także zapowiedź dużo lepszych czasów i znacznie lepszych rodzimych gier. |CDA|

*PS: Chciałbym w tym miejscu podziękować **Łukaszowi Unterowi** i jego facebookowej Szafie z Grami za udostępnienie sporej ilości informacji na temat polskich gier i ich twórców, które – za wiedzą i zgodą Łukasza – wykorzystałem w kilku ze swych opowieści.*

Czy wiesz, że...

• Tytuł gry wymyślił Paweł Kalinowski. Miksując angielskie słowa „mortar" (moździerz) i „martyr" (męczennik), sworzył nazwisko głównego bohatera. Ten zresztą chyba nieprzypadkowo miał na imię Sebastian.

• Pierwsza wersja Wiedźmina powstawała pierwotnie na silniku IC. Ale że technologia ta nie została stworzona z myślą o erpegach, twórcy mieli z nim wiele problemów, a do tego doszło do tarć pomiędzy Zielińskim i niektórymi szefami CDP. I w efekcie nastąpił „rozwód".

• TSA nadal działa i produkuje gry – tyle że pod nazwą Calaris. Studio ma w planach... prequel Mortyra, tworzony zresztą we współpracy z ludźmi ze starej ekipy, w tym z Pawłem Kalinowskim. Trzymam kciuki!

Wkurzający graczy w grze nieśmiertelny Hitler to nie bug, to „ficzer", twierdzi Sebastian.

Kontynuacje

W 2004 pojawił się sequel tej gry – Mortyr 2: For Ever. Stworzony na nowym silniku, już bez udziału Zielińskiego (i bez Sebastiana Mortyra w roli głównej), przeszedł bez większego echa w Polsce i na Zachodzie (gdzie zresztą miał lepsze oceny niż u nas). Potem prawa do tytułu zakupiło City Interactive, czego efektem były Mortyr III: Akcje dywersyjne (2007) oraz Mortyr: Operacja Sztorm (2008). Jedyne, co można o nich powiedzieć dobrego, to to, że szybko się kończyły.

(***) Nie wierzcie reklamie – po spółgłosce apostrof stawiamy tylko w wyjątkowych przypadkach! (Swoją drogą, w jednym zdaniu część tytułów jest odmienianych, część nie...).

PROMOCJA BLOODY

Specjalnie dla czytelników CD-Action wybrane produkty A4Tech Bloody w supercenach! Bloody to produkty dla wszystkich miłośników gier. Połączenie wysokiej jakości wykonania i najnowszych technologii zapewnia satysfakcję na każdym poziomie gry.

P30 PRO RGB

~~149,99~~

CENA 99,99

Mysz Bloody P30 wykorzystuje technologię **Light Strike**, co gwarantuje precyzję, szybkość oraz wyjątkową trwałość. LK zapewnia jedynie **0,2 ms** opóźnienia oraz ponad **100 mln kliknięć**. Switche Infrared wyeliminowały również efekt podwójnego kliku. Nowa technologia gwarantuje użytkownikowi precyzję działania bez żadnych opóźnień i jest do 30 ms szybsza niż myszy wykorzystujące tradycyjne metalowe mikroswitche. Sensor **PIXART PMW3360** umożliwia regulację DPI w zakresie **100-12 000**! Zastosowanie tego sensora gwarantuje bardzo dużą precyzję podczas grania – nawet na bardzo niskich czułościach. **Podświetlenie P30 to pełna paleta barw RGB** oraz 5 trybów w zależności od preferencji gracza.

B800

~~199,99~~

CENA 149,99

Klawiatura mechaniczna Bloody B800 z mechanicznymi przełącznikami optycznymi w technologii **Light Strike** wykorzystuje do aktywacji przycisku sensor podczerwieni, co zapewnia **30% szybszą reakcję urządzenia** w porównaniu z tradycyjnymi metalowymi czujnikami. Klawiatura oparta na switchach **LK Blue** – dedykowanych graczom preferującym charakterystyczny mechaniczny „klik" klawiszy. Krótki skok, wynoszący zaledwie ok. 3 mm, znacząco wpływa na czas reakcji urządzenia. Siła aktywacji czujnika to zaledwie 40 g, dzięki czemu gwarantowana żywotność klawiszy wynosi aż **do 100 mln uderzeń**. Klawiatura posiada efektowne zielone podświetlenie.

G500

~~99,99~~

CENA 79,99

Bloody Combat G500 to zaawansowane technologicznie słuchawki przeznaczone m.in. dla najlepszych graczy FPS. Idealnie **odwzorowują rzeczywiste, przestrzenne odgłosy**, jakie są oddawane podczas zaciętej rywalizacji podczas gier, strzałów, wybuchów, przeładowywania broni, wykonywania kroków, zarówno twoich, jak i rywala. Słuchawki posiadają **zintegrowany mikrofon** pozwalający na wygodną komunikację z partnerami. W urządzeniu został wykorzystany płaski kabel (1,3 m), zabezpieczający przed plątaniem.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) będzie można zakupić promocyjne produkty Bloody w następujących cenach:
Klawiatura B800 (Green) – 149,99 PLN
Mysz P30 RGB Pixart – 99,99 PLN
Słuchawki Combat G500 – 79,99 PLN

Jak skorzystać z promocji?
Na stronie 130 znajduje się instrukcja pobierania kodu zniżkowego z naszego serwisu.

Jak skorzystać z kodu promocyjnego?
1. Wejdź na euro.com.pl, znajdź produkt objęty promocją.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu „Kod promocyjny".
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w Twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD. Promocja ważna jest od 4.06.2019 do 10.07.2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.Szczegóły promocji znajdziesz w regulaminie promocji: https://www.euro.com.pl/cms/a4tech-cd-action-promocja.html

MAGAZYN

MUZYKA

„FAMILY", JOLLY

W muzyce Jolly wszystko się zgadza. Od przeciąganych, przychrypniętych wokali, przez gitarę, która zawsze wie, czy wzruszać, czy rozkruszać, po szczodrą sekcję rytmiczną dorzucającą do większości kompozycji drugie dno, w które zawsze warto się wsłuchać. No i klawisze, dzięki którym Jolly zawsze brzmi tak sennie, narkotycznie – i inaczej niż wszyscy.

Na „Family" musieliśmy czekać ponad sześć lat, nic więc dziwnego, że już w drugiej połowie otwierającego album „Lie to me" zespół przypomina, że lubi romansować z brzmieniami djentopodobnymi (i kakofonią). Daje tym samym do zrozumienia, że po kolejnych kilkudziesięciu minutach należy spodziewać się więcej niż tylko hardrockowych piosenek na cztery czwarte. Obietnicę spełnia potem wielokrotnie: w fabularyzowanym „Lazarus (space masala)", rozwiniętym na prawie jedenaście minut „Let go" (Boże, te klawisze pod koniec... <3) czy poplątanym „Circuit heaven". Ogólnie jednak nie jest to muzyka arcytrudna w odbiorze – ba, są tu nawet ballady z radiowym potencjałem (który, nie czarujmy się, pewnie nie zostanie przez żadne radio wykorzystany). Minęły lata, a poziom nie spadł ani troszkę – każda sekunda spędzona z „Family" utwierdza mnie w przekonaniu, że warto było czekać. ***[spikain]***

PS: Oficjalna premiera albumu jeszcze przed nami, ale już teraz można go sobie pobrać, wspierając zespół na Patreonie (patreon.com/jollyband).

SERIAL

„GRA O TRON", SEZON 8

„Powinniśmy wracać" – to pierwsze słowa, jakie padają w prologu „Gry o tron" George'a R.R. Martina. Dziś, 23 lata po wydaniu książki, doczekaliśmy się zakończenia jednej z wersji tej opowieści. Obejrzeliśmy ją oczami showrunnerów – Davida Benioffa i D.B. Weissa – albowiem adaptacja wyprzedziła swój powieściowy pierwowzór.

Czy twórcy serialu zaoferowali nam zakończenie satysfakcjonujące? Wielu fanów, szczególnie tych podchodzących do treści książek z nabożeństwem, jest ostatnim sezonem zawiedziona. Powstała nawet dość kuriozalna internetowa petycja domagająca się nakręcenia ósmego sezonu od nowa. Niepoważna jest nie tyle sama krytyka, co brak zrozumienia dla faktu, że źródłem największych słabości finałowego sezonu „Gry o tron" były decyzje podjęte znacznie wcześniej. Po zakończeniu zdjęć do czwartej serii twórcy zdecydowali, że aby opowiedzieć spójną historię, muszą ograniczyć liczbę wątków i postaci, które w prozie Martina przyrastały w sposób niekontrolowany.

Podnoszenie zarzutu, iż przemiany bohaterów były niezrozumiałe i zbyt nagłe, jest więc w rzeczywistości krytyką całej drugiej połowy serialu. Niebezpodstawną. Bez książkowej Pani Kamienne Serce słabnie znaczenie słów o destrukcyjnej sile, jaką niesie ze sobą zemsta. Z kolei brak Młodego Gryfa nie pozwala zrozumieć przemian zachodzących w Daenerys Targaryen. Pomijanie wątków nadprzyrodzonych i profetycznych było sygnałem, że serial nie potraktuje magicznego zagrożenia z taką samą atencją, z jaką zrobił to Martin. Podobne przykłady można mnożyć.

Prawdziwym jest argument, że w podróży liczy się nie tylko cel, ale również prowadząca do niego ścieżka. George R.R. Martin zaplanował ją bardziej malowniczo, podczas gdy Benioff i Weiss poszli na (momentami niewygodne) skróty. Ale udało im się dotrzeć do mety, a tymczasem pisarz wciąż błądzi po manowcach.

Poza tym serial w swym ostatnim sezonie potrafił też urzec. Zdjęcia były cudowne, nawet jeśli dla ich malowniczości poświęcano czasem logikę prezentowanych wydarzeń. Nie zawiodły też jak zwykle doskonałe kreacje aktorskie Petera Dinklage'a, Leny Headey, Nikolaja Coster-Waldau czy Rory'ego McCanna. Dla mnie najjaśniejszym punktem pozostaje odcinek drugi, pt. „Rycerz Siedmiu Królestw". Atmosfera lęku i nadchodzącej apokalipsy jest w nim namacalna. A bohaterowie opowieści po części dzięki talentowi Bryana Cogmana (scenarzysty odcinka), a po części dzięki „recyklingowi" dialogów z wcześniejszych książek Martina wydają się bardziej wiarygodni i ludzcy niż w odcinkach poświęconych wielkim bataliom.

Od premiery pierwszego sezonu minęło osiem lat. „Gra o tron" zdołała w tym czasie zdobyć dziesiątki milionów widzów, zgarnąć 47 nagród Emmy i odmienić oblicze telewizji. Nigdy wcześniej serial telewizyjny nie opowiedział historii z takim rozmachem. Ale być może największym osiągnięciem dzieła HBO jest to, że po obejrzeniu ostatniego odcinka chcę jeszcze raz wrócić do przeczytanych trzy razy powieści. ***[DaeL]***

TEATR

„POSKROMIENIE", MONIKA PIĘCKIEWICZ

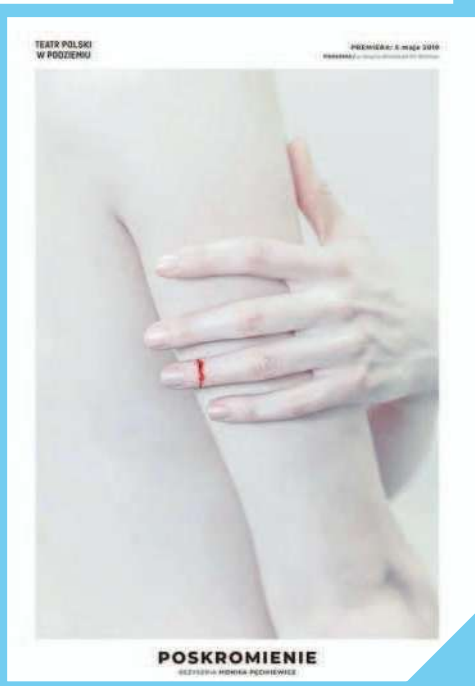
Pierwszej dużej premiery Teatru Polskiego w Podziemiu nie da się rozczytać bez świadomości, czym Teatr Polski w Podziemiu w ogóle jest.

Skrót wydarzeń: trzy lata temu kierownictwo jednej z najlepszych polskich scen, Teatru Polskiego we Wrocławiu, objął Cezary Morawski. Ów szybko skonfliktował się z zespołem, zwolnił wielkich aktorów (część przywrócono do pracy wyrokami sądu) i zrzucił z afisza wybitne spektakle (chociażby 14-godzinne „Dziady" Michała Zadary). Luki łatano archaicznymi quasi-widowiskami („Biesy" Melskiego), komediowymi samograjami i przyjezdnymi kabaretami, nielicującymi z estymą instytucji. Po odwołaniu Morawskiego (który – jak się okazało – wydrenował budżet placówki) Polski liże rany, przywraca zdjęte przedstawienia i na nowo kompletuje zespół.

Podziemie założyli byli pracownicy Polskiego. Teatr, dotychczas kojarzony raczej z monodramami i czytaniami, pod sam koniec sezonu przedstawił swój pierwszy duży spektakl. Po ośmioletniej przerwie na fotel reżysera wróciła Monika Pięckiewicz, która zdecydowała się ponownie zaczerpnąć z Szekspira. Z klasycznej farsy uczyniła jednak tragedię traktującą – bardzo autotematycznie – o rozkładzie. Pięckiewicz ukazuje bezbronność swoich bohaterów w obliczu śmierci. W zawiązaniu akcji rodzina zbiera się przy umierającym ojcu (Andrzej Wilk), tyle że – jak słusznie zauważa w jednej z kulminacyjnych scen postać grana przez Ewę Skibińską – „to już nie jest rodzina". Scena podzielona jest na widoczne segmenty, a za tło służy lustro weneckie – również rozszczepione. Te scenograficzne pęknięcia nie są dziełem przypadku – mimo rodzinnych koneksji bohaterów łączy niewiele, nie mogą odnaleźć się nie tylko na fizycznej płaszczyźnie, ale nawet na płaszczyźnie komunikacji. Ich dialogom brakuje puent, wiele wątków kończy zawieszonych w próżni, każdy ciągnie rozmowę w swoją stronę. Niekiedy widz ma wrażenie oglądania zlepka kilku różnych etiud.

Z „Poskromienia złośnicy" wycięto nawet drugi człon tytułu. Słusznie, bo „poskromieni" zostają niemal wszyscy aktorzy widowiska. Postać Kasi ulega apodyktycznej matce (symbolem matczynej opresji stają się tu rajstopy). Jej wuj ugina się pod ciężarem wspomnień, pewne małżeństwo w ogóle ginie na drugim planie, poświęcając się wyniszczającemu konfliktowi. Co znamienne – umierającego ojca nie decyduje się odwiedzić niemal nikt. Podstawowa komórka społeczna ulega tu rozpadowi; to nie rodzina, ale zbiór jednostek.

Trudno nie odczytywać „Poskromienia" jako gorzkiej spowiedzi byłych pracowników Teatru Polskiego (zwłaszcza że duża część spektaklu powstała z ich improwizacji). Warto docenić nie tylko wspaniałą grę aktorów, którzy po zwolnieniach rozjechali się po całej Polsce, ale i estetykę spektaklu (przepiękne wizualizacje Emiko). No i monumentalny finał – gęsty od dymu i znaczeń. ***[Papkin]***



KSIĄŻKA

MICHEL HOUELLEBECQ, „SEROTONINA"

Pewne rzeczy się nie zmieniają: Houellebecq wciąż nie znosi życia i boi się śmierci. W „Serotoninie" autor prezentuje nam czterdziestoparoletniego Florenta-Clauda, przedstawiciela wyższej klasy średniej i pracownika Ministerstwa Rolnictwa, który nie radzi sobie ze światem, a świat nieprzesadnie się nim przejmuje. By w ogóle funkcjonować – przyjmuje Captorix, lek wyzwalający tytułową serotoninę (zwaną hormonem szczęścia), co jednak okupione jest skutkami ubocznymi: nudnościami, impotencją i spadkiem libido. Jak przyznaje sam bohater: nudności nigdy nie odczuł.

Florent-Claud krąży między Paryżem a Normandią oraz przeszłością i teraźniejszością. Po drodze rozlicza się z błędnych decyzji, jakie podjął w życiu – a tych było niemało. Choć do bólu nudny, nie przestaje wzbudzać naszej sympatii. Potrafi być przy tym dowcipny jak chyba żaden z bohaterów tego autora, zaznaczmy jednak, że jest to humor mocno depresyjny. Niestety, wszystko to już kiedyś czytaliśmy. Houellebecq nieustająco nurza się w pesymizmie, zasypuje nas szczegółami (serio, gdyby jego postać lubiła grzanki, dowiedzielibyśmy się, jaki ma model tostera i gdzie go kupiła, a w przypływie dobrego humoru pisarza poznalibyśmy nawet historię tego typu urządzeń) i nie tyle uważa, że nie nadaje się do życia w dzisiejszych czasach, co że dzisiejsze czasy nie nadają się do życia dla gatunku ludzkiego. Brakuje w tym wszystkim jakiejś cechy charakterystycznej, która odróżniałaby „Serotoninę" od dotychczasowego dorobku Francuza. Houellebecq tradycyjnie pozwala wybrzmieć komentarzom na temat rzeczywistości – czy to polityki rolnej UE, czy coraz powszechniejszych zakazów palenia w hotelach, acz te nie są tak jaskrawe, jak w przypadku słynnej „Uległości". Niezmiennie też jego bohaterowie są opętani przez seks – co jakiś czas jesteśmy z kartek atakowani wymyślnymi fantazjami, do czego wszyscy się już chyba przyzwyczailiśmy. Przy tym wszystkim wciąż jest to dobra książka (może nawet bardzo), pokazująca, że najsłynniejszy z żyjących francuskich literatów sprawnie odnajduje się w 2019 roku (niektórzy twierdzą, że zawczasu przewidział on w „Serotoninie" zryw paryskich „żółtych kamizelek"). Po prostu po cichu liczyłem na kolejną „Mapę i terytorium", a dostałem (co dla wielu będzie zaletą) coś w stylu „Cząstek elementarnych". ***[Witold]***

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Szklane okna w sypialni można zbić i zjeść.
- Od tej pory uwiedzenie własnego małżonka nie jest traktowane przez inne postacie jako skandaliczne kazirodztwo.
- Nagrobki nie będą już zasypiać.
- Nowy przedmiot: gaśnica. Pozwala zgasić dziecko.
- Większość rekinów nie powinna się już pojawiać na lądzie.
- Małżonkowie nie będą już uciekać w mroczną otchłań.
- Robienie zdjęć dziewczętom w majtkach nie jest już uważane za sprośne.
- Niemowlęta nie będą już wysyłać SMS-ów z gratulacjami.
- Piersi Chantelle już tak nie błyszczą.

Historie wujka Papkina!

Powiadają, że podróże kształcą #16...

...i faktycznie! Choć mój wyskok do Gdańska skończył się skokiem, dowiedziałem się, że kryminał to sobie raczej przeczytam, niż w nim wyląduję.

Belfra, mającego wyuczyć mnie złodziejskiego fachu, poznałem na festiwalu Jurka Owsiaka. Ów, Arsène Lumpen, włamywacz-dżentelmenel, był w swych naukach raczej niebezpośredni, a ja niemal zaspałem na pierwszą lekcję. Ocknąwszy się, dostrzegłem w namiocie parę nauczycielskich rąk swobodnie szabrującą zbitek moich zbytków. Mężnie pisnąłem i brawurowo skuliłem się w kącie, niczym lew przyjmując pozycję embrionalną! Moja chrobra postawa zrobiła na dydaktyku duże wrażenie, stąd – chwyciwszy jedynie menażkę – zwiał gdzie pieprz rośnie. (Zresztą słuszny obrał azymut. Pieprz z pewnością poprawił walory smakowe pasztetu, którego resztki znajdowały się w rzeczonej menażce).

Rzezimieszków, u których mógłbym terminować, było na pęczki! Dzień po zakończeniu Woodstocku (vel Pol'and'Rocka) pole namiotowe zmienia się bowiem w świat rodem z klasyki kina gangsterskiego. „Chłopcy z ferajny" przeczesują pozostawione bez opieki plecaki, „Wróg publiczny" wdaje się w bójkę z „Bonnie i Clyde'em", „Człowiek z blizną" zaiwania śledzie od namiotów, „Ojciec chrzestny" popija chrzczone piwo, a „Aniołowie o brudnych twarzach" biorą prysznic (widocznie był słabo przykręcony). Wolałem jednak pozostać „Nietykalny", stąd – złapawszy stopa – umknąłem przez „Traffic" w kierunku „Asfaltowej dżungli".

A konkretniej: do Gdańska, gdzie miał się odbywać koncert rockowego bożyszcza, znanego z wielu przebojowych numerów (m.in. odgryzienia głowy gołębiowi oraz wciągnięcia nosem mrówek). Szkopuł w tym, że ów występował dopiero następnego dnia, a ja nie miałem się gdzie zatrzymać. Czułem się, jakbym umawiał wizytę u wenerologa: aż mnie świerzbiło (w tym wypadku: by znaleźć hotel), ale z portfela zamiast kilku Kazimierzy Wielkich – smętnie wyglądał w moją stronę Bolesław Chrobry... Cóż, nie chcę pisać, że jako student byłem biedny. (Choć nieco zastanawiało mnie, czemu wiosną łabędzie wyławiają mi z jeziora precle, a zimą sikorki znoszą słoninę). Wolę myśleć o swoich finansach jak o mieszance studenckiej – bo taki ze mnie był rodzynek, co to rozmyślał o niebieskich migdałach i zielonych nerkowcach, a na koncie miał nie kokosy, lecz orzeszki.

Problem bezdomności stawał się jednak coraz bardziej palący. Zwłaszcza że, choć w domu harcerza pewien druh niby zaprosił mnie do spoczynku („Czuwaj! Spocznij!"), to ostatecznie wymówił się brakiem wolnych miejsc („Odmaszerować!"). Dalsze poszukiwania były jak seks. Dużo się nameczyłem, wykonałem serię ryzykownych manewrów, a gdy już zdawało mi się, że jestem u celu – nie wpuszczano mnie. Wtem jednak na horyzoncie

OFICJALNE WRÓŻBY E3 2018

E3 zawsze wiąże się z ekscytującymi zapowiedziami, spełnianymi marzeniami i zgrzytaniem zębów, bo ktoś powiedział lub zrobił coś głupiego podczas transmisji na żywo. W związku z tym – jak rok temu – zabawiamy się we wróżbitów i obstawiamy, co wydarzy się podczas tych kilku dni w środku czerwca. Polecamy zaznaczyć swoje typy i sprawdzać na bieżąco w trakcie E3, ale w razie czego – w przyszłym numerze podamy wyniki.

Odpowiedzi z głosowania w redakcji możesz zobaczyć poniżej (skondensowane do procentów).

Podczas PC Gaming Show przynajmniej trzy razy pada słowo „chmura”. 55% TAK | 45% NIE

Podczas prezentacji Cyberpunka 2077 na żywo pada wulgaryzm. 78% TAK | 22% NIE

W konferencji PC Gaming Show bierze udział ktoś z Blizzarda. 61% TAK | 39% NIE

Nowy Mass Effect! 28% TAK | 72% NIE

Nowa mobilka EA... 83% TAK | 17% NIE

Podczas prezentacji Watch Dogs 3 w grze choć przez sekundę pada deszcz. 55% TAK | 45% NIE

Microsoft pokazuje nowego Xboksa (a nie tylko o nim mówi). 33% TAK | 67% NIE

Podczas prezentacji Nintendo pojawia się i nowa gra z Mario, i nowa gra z Linkiem. 39% TAK | 61% NIE

Gra z rolnictwem podczas konferencji Microsoftu. 72% TAK | 28% NIE

Pełna data premiery Final Fantasy VII Remake. 17% TAK | 83% NIE

zamajaczył akademik Uniwersytetu Gdańskiego. Nocleg rokujący bardzo dobrze, i to zarówno w temacie rozkoszy stołu (bo, wiadomo, rybki), jak i rozkoszy spod stołu (bo, wiadomo, rybki lubią pływać). Portierzyca, którą niełaskawa fizjonomia predestynowała do imienia Grażyna bądź Bożena, przywitała mnie ciamkaniem gumy Linterfresz oraz szelestem stron „Życia na Gorąco”, które w jej głowie urastało zapewne do rangi apokryfu. Również ona wymówiła się przeludnieniem, ale tym razem nie zamierzałem się poddawać.

Wyszedłszy, zacząłem zezować w kierunku serii drzwi balkonowych, nie bez podstaw przypuszczając, że w przypadku udanego włamania moi bracia w wierze (...że po studiach politologicznych da się podpisać umowę o pracę) przygarną mnie z serdecznością. Jedne z odrzwi były akurat dość uchylone, by wsadzić tam łapę i nacisnąć klamkę...

Gdyby Arsène Lumpen, włamywacz-dżentelmenel, nie wystraszył się moich heroicznych kwileń, zapewne zdążyłby mnie uczulić, że w pracy złodzieja nie wolno zapomnieć o jednym. O kamerach. Gdy więc z naprzeciwka nadszedł dziarskim krokiem ochroniarz, zareagowałem, wywrzaskując słowo, którego niedawno nauczył mnie mój wenerolog. „Cholera”.

Zbrodnia nie popłaca, co nie znaczy, że to jedyne, czego się w Gdańsku nauczyłem. Gdy zrezygnowany przysiadłem na chodniku, przypomniała mi się porada mojego wenerologa. „Zamiast spać, gdzie popadnie – idź do baru” – rozbrzmiał tubalny głos. Wysupławszy z kieszeni ostatniego Bolesława Chrobrego, przyłączyłem się do grupki rockowych obdartusów, z których jeden przygarnął mnie pod swój dach. Co prawda nocleg był okupiony koniecznością słuchania Anthraksa (słowo daję: wolałbym już dostać go w kopercie) oraz Iron Maiden (słowo daję: już wolałbym się w niej znaleźć), szczęśliwie mogłem zalec na materacu, by następnego dnia – wśród zapaszku gofrów, odoru spoconych paszek maskowanego dezodorantem marki „Bond” oraz aromatu niemytych stóp wciśniętych w Kuboty – wyprawić się na występ.

Bisu nie planuję. Chociaż jednak włamywaczem nigdy nie zostanę, mam nadzieję, że w ciągu 16 wydań tej rubryki udało mi się skraść nieco waszej uwagi. Kończąc ostatnią z „Historii wujka Papkina”, dziękuję wam za każdą z wycieczek, na jakie się wspólnie wyprawiliśmy, oraz za liczne wyrazy na ich temat, wśród których znalazły się również wyrazy uznania. Jak to mawia mój wenerolog: „na pewno jeszcze się spotkamy”.

Z ŻYCIA REDAKCJI

Rozmowa w redakcji o tym, że Allor mieszka w obszarze potencjalnie zagrożonym powodzią.

CormaC: Masz już kapoczki dla wszystkich kotów?
Allor: Nie, skryją się na pięterku.
spikain: E tam, zobaczysz – przygotujesz sobie ponton, wyjdziesz na chwilę, a one odpłyną.
CormaC: Albo nas*ają do pontonu.

✦✦✦

CormaC: „Z okazji Dnia Dziecka zapraszamy na koncert Fasolek...”. Nie wiedziałem, że Fasolki są jeszcze... czynne.
Smuggler: No, teraz te Fasolki to już bardziej Bakłażanki.

✦✦✦

spikain: ...i wiesz, to był taki typ człowieka, który otwierał usta tylko po to, żeby mówić o samym sobie.
Papkin: Ja bym tak nie zrobił.
spikain: Ewentualnie żeby obrabiać komuś dupę za plecami.
Papkin <odwraca się i szepcze>: Ale spk na pewno by tak zrobił.

✦✦✦

Allor: Ninho, ten sigłej, to jak byś go nazwał?
Wszyscy: „Segłej”.

✦✦✦

Przyszła wiosna, słoneczko zaczęło świecić – czas włączyć redakcyjną klimatyzację.

CormaC: Ustawiłem „tryb sztucznej inteligencji”. Mam nadzieję, że nie podbije świata.
spikain: Ustawi temperaturę na 50 stopni, a kiedy spróbujesz obniżyć... „Obawiam się, że nie mogę tego zrobić, Danielu”.

MEGAKONFIGURATOR

Komputery stacjonarne

Dobierał: **Jakub „Crazy" Jarosz**

Jak co edycję postaramy się pomóc wam w niełatwym zadaniu, jakim jest dobór i zakup komputera stacjonarnego przeznaczonego do gier. Co ważne, nie tylko omówimy każdy z podzespołów, ale również przedstawimy najrozsądniejsze konfiguracje w cenach od nieco ponad 1500 zł do prawie 15 000 zł.

Zacznijmy od zmian, które zaszły na rynku w ostatnich miesiącach – a jest tego sporo! Po pierwsze, Nvidia poszerzyła swoją ofertę o nowe modele kart graficznych: GeForce'a RTX 2060, czyli aktualnie najsłabszy układ wspierający ray tracing, a także trzy karty przeznaczone do niższych segmentów cenowych, czyli GTX-y 1660, 1660 Ti oraz 1650. Nareszcie, gdyż stagnacja na tym polu była przeogromna. Po drugie, dyski SSD nadal tanieją jak oszalałe i obecnie ceny modeli 240 GB zaczynają się już od 120 zł! Po trzecie, 9. generacja procesorów Intela w końcu potaniała i niedrogie sześciordzeniowe i5 można mieć już za 760 zł. Po czwarte i ostatnie, RAM-y też odrobinę staniały i zbliżają się do pułapu akceptowalności. Można więc powiedzieć, że jest i lepiej, i taniej. Przynajmniej w przypadku desktopów, bo laptopy to zupełnie inna sprawa...

Krótko mówiąc – **to dobry czas na upgrade swej maszynki albo zakup całkiem nowej**. W obu przypadkach zacząć należy od najważniejszych elementów peceta. Pierwszym jest...

KARTA GRAFICZNA, określana skrótem GPU (ang. graphics processing unit). To właśnie ona odpowiada w największym stopniu za wydajność w grach. GPU może być zarówno zintegro-

wane, jak i dedykowane. Układy zintegrowane, czyli wbudowane w procesor, mimo że obecnie znacznie wydajniejsze niż kiedyś, wciąż są tylko ubogimi krewnymi kart dedykowanych. Dlatego radzimy wybierać je tylko w podstawowych, najtańszych konfiguracjach, gdy mocno ogranicza nas budżet. Układy dedykowane, czyli osobne karty wpinane w płytę główną, są produkowane przez AMD (pod marką Radeon) oraz Nvidię (GeForce). Obecnie firmy te najmocniej rywalizują w średnim i niskim segmencie cenowym. **Jeśli jednak szukasz topowych układów, to w rachubę wchodzi tylko Nvidia.**

Jak wybrać kartę graficzną? Bardzo prosto: najpierw patrzymy w portfel, potem na wykresy wydajności i bierzemy najmocniejszy model, na jaki nas stać. (Wydajność najpopularniejszych dostępnych obecnie GPU znajdziesz na następnej stronie).

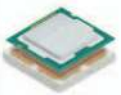
Warto wiedzieć, że poza mało w Polsce popularnymi wersjami fabrycznymi (w przypadku GeForce'ów nazywanymi Founders Edition) karty produkowane są przez firmy współpracujące z twórcami czipów, czyli np. Gigabyte, MSI, Asus, EVGA, Zotac, Sapphire, XFX, Inno3d, Palit itd. To przekłada się na całą masę wersji dostępnych w sklepach. Nie znając się na dokładnych parametrach GPU, nie sposób ocenić, która jest lepsza czy wydajniejsza, a wykresów wydajności dla poszczególnych odmian danej karty raczej nie znajdziemy. Jeśli zatem chcesz wybrać mądrze i świadomie, musisz nas czytać, czytać i jeszcze raz czytać. :)

Dobrego peceta do gier można kupić już za 2000 zł.

WIĘCEJ NIŻ JEDNA KARTA? NIE POLECAMY!

Zapewne słyszeliście o możliwości zamontowania w komputerze dwóch i więcej kart graficznych. Oczywiście jest to możliwe, pod warunkiem, że mamy płytę główną z odpowiednią liczbą złączy, a także wspierającą technologię łączenia kart danego producenta. Takie technologie są na rynku dwie: SLI, które płyta musi mieć, żeby połączyć karty Nvidii, lub CrossFire, które umożliwia łączenie Radeonów.

Może się wydawać, iż zwiększenie liczby kart graficznych to świetny pomysł, niestety w praktyce wiąże się to z niewspółmiernym do kosztów wzrostem wydajności, problemami z mikroprzycięciami (ang. micro stuttering), wysokimi temperaturami, strasznie głośną pracą zestawu, a także lagami większymi niż w przypadku jednej karty. Wszystko to prowadzi do wniosku, że lepiej wybrać jedną droższą kartę niż dwie słabsze. No chyba że montujesz w komputerze 2, 3 lub 4 najdroższe karty na rynku, a do tego potrzebujesz sprzętu do bicia rekordów, a nie grania. :)



PROCESOR, zwany też CPU (ang. central processing unit), to mózg komputera, odpowiadający za wszystkie operacje przez niego wykonywane. Jego wydajność wpływa więc bezpośrednio także na liczbę klatek, jakie uzyskamy w grach. Na rynku mamy dwóch producentów: AMD i Intel. Choć ten drugi trzyma w garści zdecydowanie większy kawałek rynku, nie da się jednoznacznie powiedzieć, który z producentów – i modeli CPU – jest bezwzględnie lepszy, bo zależy to nie tylko od zakładanego budżetu, ale także konkretnych gier i aplikacji. W wielu produkcjach, zwłaszcza starszych, najważniejsza jest bowiem wydajność pojedynczego rdzenia, w innych – wszystkich razem. Wyjątków jest sporo, do tego trzeba jeszcze brać pod uwagę wydajność karty graficznej, bo np. GeForce RTX 2060 zapewni porównywalną liczbę fps-ów i w połączeniu z ośmiordzeniowym Ryzenem, i z ośmiordzeniowym Core'em i7, jednak tylko ten drugi wyciśnie wszystko z RTX-a 2080 Ti.

Dobra wiadomość jest taka, że **jeśli podejdziesz do tematu roztropnie i zainwestujesz w mocniejszy procesor, to prawdopodobnie nie będziesz musiał go zmieniać przez przynajmniej cztery, pięć lat**. Warto jednak pamiętać, że nowe konsole będą miały na pokładzie ośmiordzeniowe jednostki AMD, więc pełen spokój ducha zapewni dopiero Ryzen 7 2700 lub Core i7 9. generacji.

PŁYTA GŁÓWNA, znana również jako mobo (skrót od angielskiego motherboard), to element, który łączy wszystkie podzespoły wewnątrz komputera. Najważniejsze jest to, że **musi być dopasowana do procesora**. Każde CPU ma w specyfikacji podany tzw. socket, czyli typ gniazda, do którego pasuje. Zatem gdy już wybierzemy CPU, to dopasowujemy do niego płytę główną. Drugi istotny parametr mobo to jej rozmiar: duża może nie zmieścić się w kompaktowej obudowie.

Producentów płyt na polskim rynku mamy sześciu i są to firmy Asus, ASRock, EVGA, Gigabyte, MSI oraz Biostar. Poza ostatnią wszystkie są sprawdzone i można śmiało je wybierać, nie obawiając się o jakość. Biostar w obecnym wydaniu to natomiast ciągle nowość i trudno stwierdzić, jak z nim będzie w dłuższej perspektywie.

Najważniejszym, na co należy zwracać uwagę, wybierając między różnymi modelami płyt kompatybilnymi z wybranym procesorem, jest **sekcja zasilania, czyli liczba metalowych „bloczków" ulokowanych dookoła gniazda CPU. Im ich więcej, tym stabilniej komputer będzie pracował** przy dłuższym obciążeniu. Jeśli wybraliśmy procesor z odblokowanym mnożnikiem, czyli taki, który można samemu podkręcać, warto upewnić się, że mobo również daje taką możliwość, aby złym wyborem płyty nie ograniczyć możliwości potencjalnego overclockingu.

RAM, czyli pamięć operacyjna. To w niej przechowywane są wszystkie uruchomione aplikacje, system operacyjny, a także gry. **Minimalna ilość to 8 GB** – coraz więcej gier wymaga tyle, by w ogóle się uruchomić. Gdy kupujemy nowy komputer, **interesuje nas tylko i wyłącznie standard DDR4**. Pamięć poza pojemnością określoną w gigabajtach charakteryzuje też opóźnienie oznaczone literami „CL" – im niższa (tak, niższa!) liczba zapi- »

sana po tych literach, tym mamy szybszą pamięć. RAM ma też swoją częstotliwość pracy określoną w megahercach (MHz). Teoretycznie im szybsze, tym lepiej, ale niektóre procesory i płyty główne nie są w stanie obsłużyć wyższych częstotliwości pracy pamięci, przez co może się okazać, że drogi, szybki RAM i tak będzie pracował z niższym zegarem.

Na polskim rynku jest kilkunastu producentów pamięci RAM. Z naszych doświadczeń wynika, że godne polecenia są firmy HyperX, Goodram, Crucial i Corsair.

DYSK przechowuje dane, pliki, aplikacje, programy i gry, które mamy aktualnie na swoim komputerze. Spotkamy trzy rodzaje dysków różniące się wykorzystywaną technologią. HDD to nośniki magnetyczne z obracającymi się wewnątrz talerzami. Cechują się najniższym kosztem jednego gigabajta, ale są dość wolne. SSD, zwane też dyskami flash (dane zapisywane są na chipach flash), oferują dużo wyższą szybkość działania, ale w zauważalnie wyższej cenie. Można się jeszcze natknąć na modele SSHD, ale obecnie owa hybryda łączy wady HDD i SSD (niska prędkość, wysoka cena) – radzimy je sobie darować.

Dysk nie wpływa na liczbę klatek w grach, może jednak zapewnić szybsze wczytywanie poziomów czy uruchomienie samej gry. Niemniej SSD, na którym zainstalujemy system operacyjny, zapewnia bardzo przyjemną płynność pracy. SSD po raz kolejny wyraźnie potaniały, więc nawet w bardzo tanich zestawach warto wydać te 120-130 zł i wyposażyć się w model 240 GB, a dodatkowo za około 175 zł dołożyć przynajmniej 1 TB (1000 GB) HDD, który będzie pełnił funkcję magazynu danych.

ZASILACZ (PSU, power supply unit) to część przez wielu ignorowana, ale **nie warto na nim oszczędzać!** Jeśli zainwestujemy w dobry model, zostanie z nami na lata, a w przypadku przepięcia uchroni pozostałe podzespoły przed spaleniem. Najważniejsza jest moc: musi jej wystarczyć dla wszystkich podzespołów. Nie należy jednak wyliczać tego co do wata, bo komputer pobiera tylko tyle energii, ile w danej chwili potrzebuje, więc znaczenie ma nie moc maksymalna PSU, lecz jego sprawność energetyczna. **Bezpiecznie jest wybrać zasilacz o mocy dwukrotnie wyższej niż ta, której komputer potrzebuje**, co przełoży się na wyższą kulturę pracy oraz trwałość. Oraz niższe zużycie energii, bo najwyższą sprawność PSU osiągają zazwyczaj w przedziale między 50 a 75% maksymalnego obciążenia.

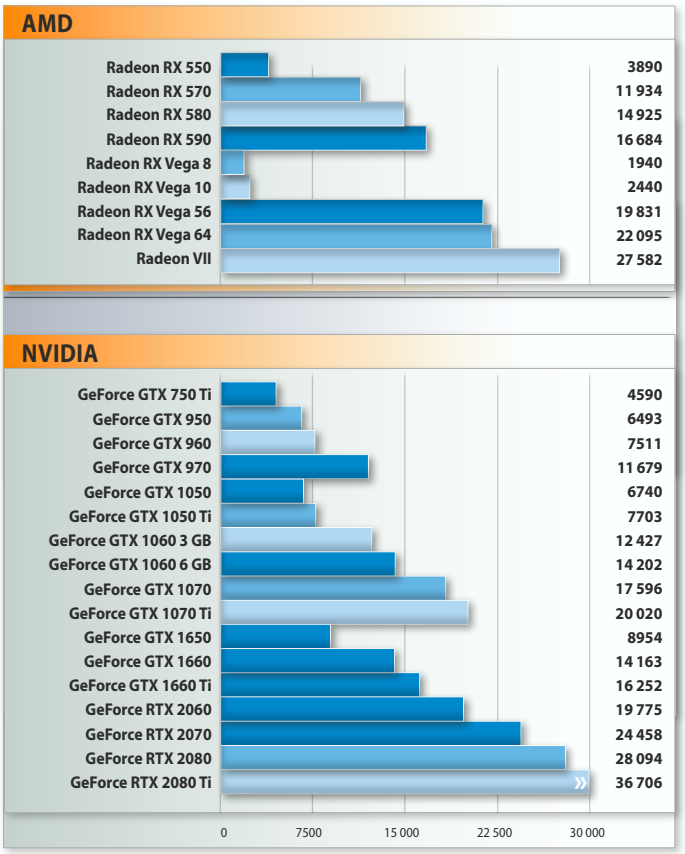
Zasilacz z certyfikatem sprawności prądowej rozpoznasz po oznaczeniu „80 Plus". Standard ten ma kilka odmian (brąz, srebro, złoto, platyna, tytan), ale wystarczy dowolny sensowny model 600 W ze wspomnianym znaczkiem, bo obsłuży każdy zestaw z pojedynczą kartą graficzną.

CHŁODZENIE – traktowane jeszcze bardziej po macoszemu niż zasilacz, choć ma bardzo duże znaczenie dla żywotności i kultury pracy komputera. Najwięcej ciepła generują karta graficzna (która zazwyczaj ma swój system chłodzenia o wystarczającej wydajności) oraz procesor. Producenci CPU najczęściej dodają najtańsze możliwe chłodzenie powietrzne, które w wydajnych CPU oznacza wysokie temperatury oraz odgłosy jak z kilkunastoletniego odkurzacza. **Jeśli chcesz zadbać o to, żeby komputer pracował długo i bezawaryjnie, zainwestuj w wydajniejsze chłodzenie na procesor.**

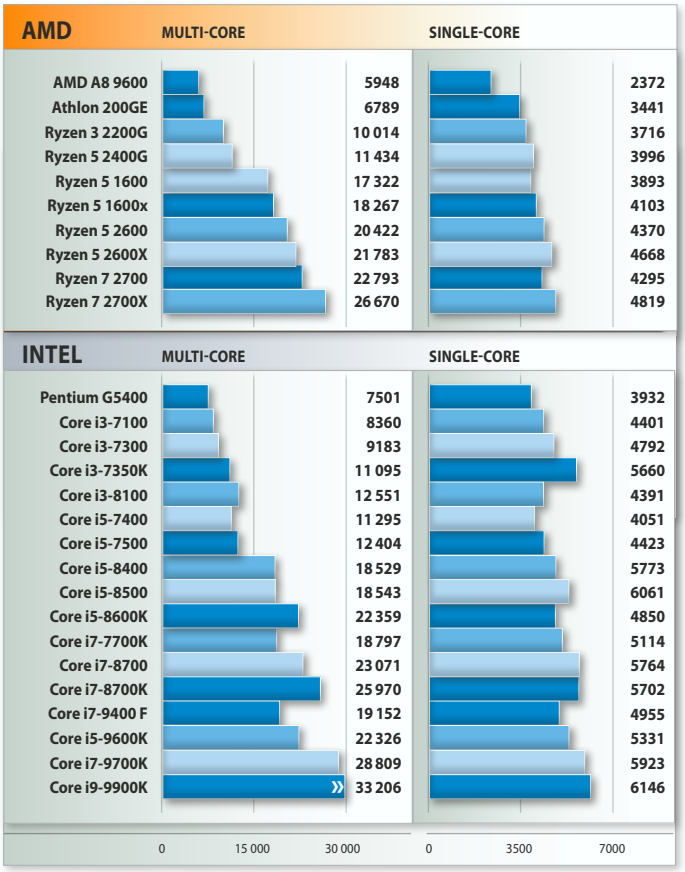
OBUDOWA to niby tylko skrzynka, w której zamykamy zestaw, ale przy jej wybieraniu trzeba zwrócić uwagę na dwie istotne kwestie. Po pierwsze, **należy się upewnić, czy zmieszczą się w niej wybrane przez nas płyta główna, chłodzenie CPU i karta graficzna**. Po drugie, warto wybrać taką, która ma jak najwięcej perforowanych, przewiewnych powierzchni, aby zestaw się w niej nie gotował. Fajnie by było, gdyby dodatkowo posiadała przynajmniej jeden, a najlepiej dwa wentylatory. Warto też zwrócić uwagę na przedni panel, bardzo przydatny jeśli używasz pendrive'ów – o ile ma złącza USB 3.0. Przydatne są też mini-jacki do słuchawek. Na rynku jest cała masa producentów, niemniej jeśli upewnimy się, że kupujemy „budę" kompatybilną z płytą główną i posiadającą dobre chłodzenie, reszta jest tylko kosmetyką.

Tyle teorii. Na kolejnych stronach prezentujemy dwanaście konfiguracji o najlepszym stosunku ceny do wydajności. Uwaga: wszystkie zestawy przygotowywaliśmy tak, by dało się je w przyszłości bez problemu modyfikować, stąd obudowy i zasilacze daliśmy lekko na wyrost.

WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, GRAPHICS)



WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 4



Zestawy do 2500 zł

Komputery z tego przedziału cenowego muszą być szczególnie przemyślane. Trzeba też mieć świadomość, że w wielu przypadkach będziemy mogli liczyć jedynie na niskie ustawienia jakości grafiki. Za to każdy z proponowanych zestawów daje możliwość stopniowego upgrade'u w przyszłości. Główne podzespoły, które warto polecić w tym segmencie, to Intel Pentium G5400 dla tańszych zestawów oraz Intel Core i3-8100 dla tych ciut droższych. Z AMD godny polecenia jest Ryzen 3 2200G, a jeśli budżet pozwoli – Ryzen 5 2600. Najlepsze GPU to GeForce GTX 1050, a także rewelacyjny Radeon RX570 – w miarę możliwości lepiej wziąć ten drugi model.

Zestaw nr 1

3DMark 1940

Procesor	Ryzen 3 2200G, 4R/4W, 3,5 GHz (turbo 3,7 GHz)	**425 zł**
Płyta główna	MSI B450M Bazooka	**329 zł**
Pamięć RAM	HyperX Predator DDR4, 2 x 4 GB, 3000 MHz, CL15	**279 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 120 GB 2,5" SATA SSD CL100	**79 zł**
Karta graficzna	Radeon RX Vega 8, zintegrowana w procesorze	-
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	Genesis Armadillo	**55 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-500A8 (500 W, 80+)	**160 zł**
		1537 zł

Najtańszy zestaw **pozwoli na swobodną rozgrywkę nawet w przypadku nowych i wymagających gier, choć niestety w niskich ustawieniach**. Opiera się na procesorze w nowej technologii Zen, ma dwa dyski, w tym SSD, zintegrowane GPU pozwoliło zaś znacznie obniżyć koszt komputera. Jeśli jednak cena jest wciąż za wysoka, można zrezygnować z SSD, zasilacza z zapasem mocy, pozbyć się nagrywarki i zakupić początkowo tylko 4 GB RAM-u. Pozwoli to zaoszczędzić około 300 zł. Nie uważamy tego jednak za dobry pomysł. Chcąc dołożyć „parę stówek" i uzyskać coś więcej, przede wszystkim musimy pomyśleć o innej obudowie, gdyż ujęty tu Armadillo to niskobudżetowa wydmuszka. Można też rozważyć dokupienie dedykowanej karty graficznej: GeForce GTX 1050 to dodatkowe 560 zł, a GeForce GTX 1650 – 650 zł.

Zestaw nr 2

3DMark 6740

Procesor	Intel Pentium Gold G5400, 2R/4W, 3,7 GHz	**299 zł**
Płyta główna	ASRock H310M-HDV	**245 zł**
Pamięć RAM	HyperX 2 x 4 GB 2666 MHz Fury Black CL15	**229 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 120 GB 2,5" SATA SSD CL100	**79 zł**
Karta graficzna	Palit GeForce GTX 1050 StormX 2 GB GDDR5	**554 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG1 Pure Black	**119 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-500A8 (500 W, 80+)	**160 zł**
		1895 zł

Zestaw nr 2 oparliśmy na rewelacyjnym w grach procesorze Intel Pentium G5400, który swoją wydajnością odpowiada starszym Core'om i3 z 7. generacji. Konieczne jest jednak dokupienie do niego karty graficznej – w tym przypadku GeForce'a GTX 1050, który podnosi cenę zestawu, ale też jego wydajność. **Na tym „piecu" zagramy w każdą grę na rynku, a w znaczną większość na przynajmniej średnich ustawieniach graficznych.** Redukcja RAM-u o połowę (ok. 110 zł mniej), rezygnacja z napędu i SSD oraz wybór tańszego zasilacza i obudowy – to rzeczy, które możemy zrobić, aby zestaw staniał o około 300 zł. Trudniej jest go natomiast sensownie rozbudować, nie kopiując zestawu nr 3: najrozsądniej wymienić GPU na GeForce'a GTX 1050 Ti (ok. 160 zł więcej), a dla własnej wygody warto pomyśleć o większym SSD (+ 45 zł).

Zestaw nr 3

3DMark 11 430

Procesor	Intel Core i3-8100, 4R/4W 3,6 GHz	**535 zł**
Płyta główna	ASRock H310M-HDV	**245 zł**
Pamięć RAM	HyperX 2 x 4 GB 2666 MHz Fury Black CL15	**229 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 120 GB 2,5" SATA SSD CL100	**79 zł**
Karta graficzna	MSI Radeon RX 570 Armor OC 4 GB	**649 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC RG1W	**119 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-500A8 (500 W, 80+)	**160 zł**
		2226 zł

„Trójeczka" bazuje na procesorze Intela starszej, ósmej, generacji, ale to **rewelacyjna propozycja za te pieniądze**. Do kompletu mamy świetnego Radeona RX 570, któremu niestraszne najbardziej wymagające gry. Konfigurację uzupełnia 8 GB szybkiej pamięci RAM (oczywiście w dwóch kościach) oraz dysk SSD o wystarczającej na system i parę gier (lub jedną dużą) pojemności 120 GB. W ramach oszczędności zestaw ten można odrobinę zubożyć, by zamknąć się w kwocie 2000 zł: wybrać obudowę z zestawu nr 1, wyrzucić napęd optyczny i dysk SSD, a kartę graficzną zamienić na GeForce'a GTX 1050. Będzie trochę słabiej, ale cena spadnie do ok. 1950 zł. Chcąc zainwestować więcej, warto pomyśleć o pojemniejszym dysku SSD (o ok. 30 zł więcej) i 16 GB pamięci RAM zamiast 8 GB (+ 230 zł).

Zestaw nr 4

3DMark 11 934

Procesor	AMD Ryzen 5 2600, 6R/12W, 3,4 GHz (turbo 3,9 GHz)	**709 zł**
Płyta główna	MSI B450M Bazooka V2	**359 zł**
Pamięć RAM	HyperX 2 x 4 GB 2666 MHz Fury Black CL15	**229 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 120 GB 2,5" SATA SSD CL100	**79 zł**
Karta graficzna	MSI Radeon RX 570 Armor OC 4 GB	**649 zł**
Napęd optyczny	brak	–
Obudowa	SilentiumPC RG1W	**119 zł**
Zasilacz	SilentiumPC Vero L2 500W	**178 zł**
		2487 zł

Aby zmieścić się w magicznej kwocie 2500 zł, w przykładzie zamykającym pierwszy segment cenowy sami zrezygnowaliśmy z napędu DVD. Dzięki temu daliśmy radę skonfigurować **zestaw oparty na procesorze Ryzen 5, który oferuje wydajność o około 20-30% wyższą niż i3 z poprzedniego zestawu** (choć nie w każdej grze). GPU to oczywiście królujący w tym przedziale Radeon RX 570, a do kompletu mamy SSD 120 GB i 8 GB RAM-u. Chcąc zaoszczędzić, po prostu wybierz zestaw nr 3, gdyż tutaj poza tańszą obudową i rezygnacją z dysku SSD nic nie zrobimy bez znacznej straty wydajności. Jeśli natomiast chcesz doinwestować, wybierz RAM-y o wyższej częstotliwości, najlepiej te z zestawu nr 1, a także SSD 240 GB. Opcjonalnie możesz dokupić dodatkowe chłodzenie na procesor (+ 99 zł) i dołożyć DVD.

Zestawy optymalne – do 5000 zł

Średni segment to już maszyny, dzięki którym pogramy we wszystko na co najmniej wysokich ustawieniach graficznych. Dodatkowo wyższy budżet pozwala także na trochę więcej „luzu" przy wyborze obudowy, dodatkowego chłodzenia czy innych mniej znaczących elementów zestawu, co pozytywnie odbiło się na kulturze pracy i wyglądzie. W przypadku procesora najlepiej szukać co najmniej Core i5-9400F. Ryzen 5 2600 jest tańszy o ok. 40 zł, ale wydajność w grach ma średnio o ok. 15% niższą. Jeśli chodzi o GPU, to w zależności od budżetu warto rozważać Radeona RX 590, a także GeForce'y GTX 1660, 1660 Ti oraz RTX 2060.

Zestaw nr 5

3DMark 14 163

Procesor	Intel Core i5-9400F 2,9 GHz (turbo 4,1 GHz)	**749 zł**
Chłodzenie CPU	fabryczne	-
Płyta główna	ASRock B360M PRO4	**345 zł**
Pamięć RAM	HyperX 2 x 4 GB 2666 MHz Fury Black CL15	**229 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 256 GB CX400	**139 zł**
Karta graficzna	MSI GTX 1660 Ventus XS 6G OC, 6 GB GDDR5	**1069 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG1	**119 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero L2 Bronze (600 W, 80+ Bronze)	**209 zł**
		3069 zł

Pierwszy zestaw to festiwal świeżych podzespołów: najnowszego GTX-a 1660 oraz Intela Core i5-9400F – oba o rewelacyjnym stosunku ceny do wydajności. Do tego 8 GB wysokiej klasy pamięci RAM w dwóch kościach oraz dysk SSD 240 GB. Konfiguracja ta **pozwala uruchomić obecnie prawie każdą grę w najwyższych ustawieniach graficznych**. Szukając oszczędności, można zejść poniżej 3000 zł, wybierając najbardziej podstawowy model karty graficznej z tym chipsetem (ok. 100 zł mniej), rezygnując z napędu optycznego, zmieniając zasilacz na ten sam model, ale o niższej mocy 500 W, oraz zmieniając dysk SSD na o połowę mniejszy (lub też całkiem z niego rezygnując).

Zestaw nr 6

3DMark 16 684

Procesor	Intel Core i5-9400F 2,9 GHz (turbo 4,1 GHz)	**749 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**99 zł**
Płyta główna	ASRock B360M PRO4	**345 zł**
Pamięć RAM	HyperX 2 x 8 GB 2666 MHz Fury Black CL15	**365 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 256 GB CX400	**139 zł**
Karta graficzna	XFX Radeon RX 590 Fatboy 8 GB GDDR5	**1099 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG1	**119 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero L2 Bronze (600 W, 80+ Bronze)	**209 zł**
		3354 zł

Drugi, nieznacznie droższy zestaw w tym segmencie **oparliśmy na niezwykle opłacalnej karcie AMD Radeon RX 590 w mocno podkręconej fabrycznie wersji** firmy XFX. CPU, jak w poprzednim zestawie, to rewelacyjny Core i5-9400F, który w aktualnej cenie nie ma sobie równych. Do tego 16 GB RAM-u oraz dodatkowe chłodzenie procesora, które w połączeniu z dobrze wentylowaną obudową przełoży się na żywotność i kulturę pracy komputera. Chcąc zaoszczędzić, można zrezygnować z 8 GB RAM-u i dodatkowego chłodzenia procesora oraz wybrać tańszy model karty, co pozwoli nam zachować około 400 zł w portfelu. Opcji rozbudowy tutaj już prawie nie ma – lepiej przejść do zestawu nr 7.

Zestaw nr 7

3DMark 16 252

Procesor	Intel Core i5-9400F 2,9 GHz (turbo 4,1 GHz)	**749 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**99 zł**
Płyta główna	ASRock B360M PRO4	**345 zł**
Pamięć RAM	HyperX 2 x 8 GB 2666 MHz Fury Black CL15	**365 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Goodram 256 GB CX400	**139 zł**
Karta graficzna	MSI GTX 1660 Ti Ventus XS 6G OC, 6 GB GDDR6	**1279 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T RGB Pure Black	**229 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero L2 Bronze (600 W, 80+ Bronze)	**209 zł**
		3644 zł

Zestaw został wyposażony w świetnego GeForce'a GTX 1660 Ti w podkręconej fabrycznie wersji od MSI. Współpracuje on z najbardziej opłacalnym w tym segmencie procesorem Intel Core i5-9400F, a cały zestaw uzupełniają 16 GB pamięci RAM, dwa dyski (w tym SSD 256 GB), a także dodatkowe chłodzenie CPU oraz bardzo fajnie wykonana i efektowna obudowa SilentiumPC, która zapewnia bardzo dobrą cyrkulację powietrza. W ramach oszczędności można zmniejszyć RAM, wybrać tańszą obudowę (np. tę z zestawu nr 6) oraz zrezygnować z dodatkowego coolera CPU. **Jeśli chcesz zestaw odrobinę wzmocnić, pomyśl o bardziej podkręconej wersji GPU, jak np. Asus Strix lub MSI Gaming X.**

Zestaw nr 8

3DMark 19 775

Procesor	Intel Core i5-9600K 3,7 GHz (turbo 4,6 GHz)	**1189 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fortis 3 HE1425 v2	**139 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 PRO4	**509 zł**
Pamięć RAM	Ballistix Sport LT, DDR4, 2 x 8 GB, 3000 MHz, CL16	**389 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Caviar Blue, 1 TB, 7200 rpm	**179 zł**
Dysk SSD	Goodram 256 GB CX400	**139 zł**
Karta graficzna	MSI RTX 2060 Ventus 6G OC GDDR6	**1619 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T RGB Pure Black	**229 zł**
Zasilacz	SeaSonic Focus Plus Gold 650W (650 W, 80+ Gold)	**419 zł**
		4856 zł

Segment średni zamykamy konfiguracją opartą na Intelu Core i5-9600K oraz karcie GeForce RTX 2060, duecie **pozwalającym zagrać we wszystko przez przynajmniej pięć lat**. Poza tym mamy dwa dyski, 16 GB RAM-u, dobrze wentylowaną obudowę i wysokiej klasy zasilacz z certyfikatem 80+ Gold. Warto pamiętać, że ujęty tutaj procesor nie posiada fabrycznego chłodzenia, zatem konieczny jest zakup dodatkowego – i to najlepiej takiego, które poradzi sobie z podkręcaniem. Oszczędzić można, wymieniając zasilacz, ograniczając RAM do 8 GB i wracając do tańszej obudowy z zestawu nr 6. Chcąc dołożyć, warto pomyśleć o droższej płycie głównej, np. MSI MAG Z390 Tomahawk (dopłata ok. 150 zł).

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Zestawy high-end

Megakonfigurator zamykamy czterema „kombajnami" do grania w najbardziej wymagające tytuły. Konfiguracje te przede wszystkim mają być wydajne, a dopiero potem opłacalne, dlatego też w opisach komputerów nie piszemy o możliwościach obniżenia ceny zestawu. Duży nacisk położyliśmy na kwestię chłodzenia i kultury pracy, które w dłuższej perspektywie przekładają się na bezawaryjność i bezproblemowość. Przy najdroższych podzespołach zdecydowanie dominuje duet Nvidia + Intel: CPU to Core i5-9600K, a najlepiej pokusić się o i7-9700K. Wśród kart graficznych najlepiej brać GeForce'a RTX 2070, 2080 lub 2080 Ti.

Zestaw nr 9

3DMark **24 458**

Procesor	Intel Core i5-9600K, 6R/6W, 3,7 GHz (turbo 4,6 GHz)	**1189 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fortis 3 HE1425 v2	**139 zł**
Płyta główna	MSI MAG Z390 Tomahawk	**659 zł**
Pamięć RAM	Ballistix Sport LT, DDR4, 2 x 8 GB, 3000MHz, CL16	**389 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Caviar Blue, 2 TB, 7200 rpm	**269 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 EVO 250 GB NVMe	**329 zł**
Karta graficzna	MSI GeForce RTX 2070 Armor 8G GDDR6	**2349 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T RGB Pure Black	**229 zł**
Zasilacz	Zasilacz SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750W (750 W, 80+ Gold)	**369 zł**
		5966 zł

„Hajendowe piece" otwieramy zestawem optymalnym cenowo, który **pozwoli obecnie zagrać w każdą grę w 4K na wysokich ustawieniach**. Do tego mamy dysk SSD NVMe i ogromny, bardzo wydajny cooler na procesor marki SilentiumPC, który w parze z płytą MSI MAG Z390 Tomahawk daje możliwość znacznego podniesienia częstotliwości pracy CPU. Chcąc zestaw rozbudować, można wymienić chłodzenie na wodne AIO, zmienić RAM na szybszy, dysk SSD na dwukrotnie (lub czterokrotnie, jeśli cena to nie problem) pojemniejszy, a także pokombinować z bardziej designerską obudową wyposażoną w popularne obecnie podświetlenie RGB.

Zestaw nr 10

3DMark **28 094**

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W 3,6 GHz (turbo 4,9 GHz)	**1889 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Grandis 2 XE1436	**170 zł**
Płyta główna	MSI MAG Z390 Tomahawk	**659 zł**
Pamięć RAM	HyperX Predator, DDR4, 2 x 8 GB, 3200 MHz, CL16	**427 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Blue 2 TB	**269 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 EVO 500 GB NVMe	**549 zł**
Karta graficzna	MSI GeForce RTX 2080 Ventus V2, 8GB GDDR6	**3099 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Signum SG1X TG RGB	**285 zł**
Zasilacz	Zasilacz SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750W (750W, 80+ Gold)	**369 zł**
		7761 zł

Konstrukcja bazująca na bardzo wydajnych podzespołach, ale w miarę możliwości w tańszych wersjach. Procesor to **Core i7-9700K, który ma osiem rdzeni o maksymalnym taktowaniu w trybie turbo na poziomie aż 4,9 GHz. Ponadto wersja z literą „K" oznacza pełny dostęp do podkręcania**, a żeby było ono możliwe, potrzebne są odpowiednia płyta główna oraz chłodzenie, które oczywiście w konfiguracji zostało ujęte. Do kompletu mamy RTX-a 2080 i dysk SSD 970EVO Samsunga, który pod kątem osiągów i bezawaryjności nie ma sobie równych. Jeśli to za mało, przejdź do numeru 11, w którym zastosowaliśmy podobne, ale wyższej jakości komponenty.

Zestaw nr 11

3DMark **28 343**

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W 3,6 GHz (turbo 4,9 GHz)	**1889 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Navis RGB 280	**370 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 Extreme4	**789 zł**
Pamięć RAM	HyperX Predator RGB, DDR4, 2 x 8 GB, 3600 MHz, CL17	**799 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Blue 4 TB	**450 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 EVO 500 GB NVMe	**549 zł**
Karta graficzna	Asus GeForce RTX 2080 ROG Strix OC 8 GB GDDR6	**3849 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	be quiet! Silent Base 601 Silver	**429 zł**
Zasilacz	be quiet! Power Zone 750 W	**479 zł**
		9648 zł

Ten zestaw, choć ma wydajność bazowo niewiele wyższą niż nr 10, kosztuje prawie 2000 zł więcej. Za co dopłacamy? Główne różnice to **wydajne chłodzenie cieczą AIO, które w parze ze znacznie lepszą płytą z przepotężną sekcję zasilania daje możliwość mocniejszego podkręcenia procesora**. Kolejna kwestia to karta graficzna, która jest o około 10% mocniej podkręcona przez producenta oraz posiada trzywentylatorowe, bardzo wydajne i niemal niesłyszalne chłodzenie. Do kompletu mamy modularny zasilacz marki be quiet! wraz z bardzo dobrą i stylowo zaprojektowaną obudową tego samego producenta i dysk WD 4 TB. Czy warto dopłacić? Tylko jeśli znasz się na komputerach i wiesz, jak je podkręcać!

Zestaw nr 12

3DMark **36 706**

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W 3,6 GHz (turbo 4,9 GHz)	**1889 zł**
Chłodzenie CPU	Nzxt Kraken X62 v.2	**629 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 Taichi	**1070 zł**
Pamięć RAM	Predator, DDR4, 4 x 8 GB, 3600 MHz, CL17	**1470 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Blue 4 TB	**450 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 EVO 500 GB NVMe	**549 zł**
Karta graficzna	Asus GeForce RTX 2080 Ti ROG Strix OC 11 GB GDDR6	**6099 zł**
Napęd optyczny	Asus BW-16D1HT SATA	**319 zł**
Obudowa	be quiet! DARK BASE 700	**679 zł**
Zasilacz	be quiet! Dark Power Pro P11 850 W	**829 zł**
		13 983 zł

Megakonfigurator zamykamy zestawem totalnie bezkompromisowym. Konfiguracja ta nie dość, że **pozwoli nam zagrać we wszystkie obecnie dostępne na rynku gry w rozdzielczości 4K i ustawieniach ultra** (o ile tylko nie włączysz ray tracingu), to jeszcze daje ogromne możliwości podkręcania. W tym zestawie pokusiliśmy się o 32 GB RAM-u. Do kompletu są też ogromna i świetnie wentylowana obudowa, rewelacyjny zasilacz i chłodzenie procesora. Kontrowersje może budzić brak Core'a i9-9900K w topowej konfiguracji, ale w grach nie daje on na razie nic, gorzej się podkręca, a koszt jego zakupu jest horrendalny – co za tym idzie, jego kupno do gier nie ma sensu.

Creative SXFI Amp

Cena: od 659 zł(*) | Dostarczył: Creative | www.creative.com

PARAMETRY • **Interfejs:** USB-C • **Wyjścia:** mini-jack (słuchawki i mikrofon) • **Wejścia:** USB-C (zgodne z PC, Androidem 7.0+, PS4 i Nintendo Switch) • **Pasmo przenoszenia:** brak danych • **Próbkowanie:** do 96 kHz/24 bit • **Dodatkowe:** wzmacniacz słuchawkowy (dla modeli o impedancji 16-600 Ω), zgodność ze standardem 2.0, 5.1 i 7.1, zapisany w pamięci profil Super X-Fi, w zestawie kabel USB-C – USB-C (10 cm) i przejściówka na micro-USB, aluminiowa obudowa z przyciskami regulacji głośności, odbierania rozmów i włączenia SXFI, dioda informująca o włączonym SXFI • **Wymiary:** 67 x 17,5 x 9,7 mm • **Waga:** 15 g

POLECA

POWER!

Świetne dokanałówki z aż trzema przetwornikami na ucho.

POWER!

W niewielkiej obudowie kryje się wysokiej jakości wzmacniacz słuchawkowy – i magia dźwięku przestrzennego.

W poprzednim numerze opisywaliśmy najnowsze gamingowe słuchawki Creative'a, SXFI Air C. W skrócie: dają tak rewelacyjny dźwięk przestrzenny, że już po paru minutach nie sposób powrócić do zwykłych konstrukcji, w przypadku których dźwięk dochodzi z wnętrza czaszki, a nie porządnych zewnętrznych głośników (są wprawdzie tylko wirtualne, ale liczy się efekt). Air C nie jest jednak modelem zbyt mobilnym. Creative ma wprawdzie w ofercie także bardzo podobne, bluetoothowe SXFI Air, ale generalnie rzecz biorąc, wolę słuchawki dokanałowe. Bo takie nie dość, że zajmują mniej miejsca, to jeszcze dodatkowo nie psują fryzury(**). Na szczęście i na to jest sposób, a konkretnie **przenośny wzmacniacz słuchawkowy** SXFI Amp, do którego podłącza się dowolne słuchawki z mini-jackiem.

Amp zapakowany jest w malutki kartonik, w którym znalazło się także miejsce na krótki kabel USB-C, przejściówkę z USB-C na micro-USB oraz instrukcję. Podobnie jak w przypadku słuchawek Air C, także tutaj przygodę wypada rozpocząć od pobrania na smartfona oficjalnej aplikacji, założenia w niej konta, sfotografowania uszu i twarzy oraz przesłania wykonanego na jej podstawie profilu do urządzenia. Dodatkowo wypada także wybrać z listy posiadany model słuchawek (jest na niej sporo modeli ze średniej i wyższej półki, a także neutralne profile, osobno dla konstrukcji nausznych i dousznych). Jest rzecz jasna także korektor graficzny, choć to warto zostawić sobie na później.

W testach używałem nausznych słuchawek Audio Technica ATM-M50x (mają swój profil), dokanałowych Creative Aurvana Trio (są na liście certyfikowanych) oraz gamingowego Razera Hammerheada V2 (na profilu „inne dokanałowe"). Wszystkie te modele brzmią dobrze nawet ze zwykłym smartfonem, ale Amp daje im drugie życie. Bo **to „przy okazji" bardzo sensowny DAC (czyli – nieco upraszczając – karta dźwiękowa) z dobrym wzmacniaczem słuchawkowym**. W dodatku taki, który działa nie tylko ze smartfonem, ale również z pecetem czy konsolami, a przy tym może udawać głośniki stereo, 5.1 oraz 7.1; daje sobie też radę z próbkowaniem do 96 kHz przy 24 bitach.

Prawdziwa magia zaczyna się jednak dopiero po włączeniu SXFI. Oczywiście w przypadku Ampa efekt końcowy zależy w znacznej mierze od podłączonych do niego słuchawek. Złym niewiele pomoże, chyba że masz zacięcie i doświadczenie w ustawianiu korektora graficznego. Dobre stają się jednak z jego pomocą jeszcze lepsze, a często wręcz rewelacyjne. Tak było w przypadku dokanałowych Aurvana Trio, z którymi od kilku tygodni praktycznie się nie rozstaję, bo sprawdzają się znakomicie zarówno przy słuchaniu muzyki podczas pracy, jak i oglądaniu filmów czy graniu. Ba, pierwszy raz miałem do czynienia z sytuacją, gdy ze zdziwieniem popatrzyłem za okno, by sprawdzić, kto tam stoi i walczy z Windowsem – bo dźwięki systemowe na 100% dochodziły stamtąd, a nie z pchełek, które miałem w uszach!

Ideał? Jeśli cena nie sprawia, że łapiesz się za głowę, SXFI Amp w większości przypadków(***) praktycznie nie ma wad. Przydałoby się wprawdzie etui, ale to w najgorszym razie kilkanaście złotych. Trochę też szkoda, że póki co nie da się kupić samego wzmacniacza bez słuchawek, bo te albo dodawane są gratis (Aurvana SE), albo wchodzą w skład pakietu (Aurvana Trio). Cena tych zestawów jest jednak (jak na efekt końcowy) tak atrakcyjna, że z czystym sumieniem należy się nie tylko znaczek Power, ale również Polecamy. ■ **Allor**

CREATIVE AURVANA TRIO

Topowe dokanałowe słuchawki singapurskiej firmy. W momencie premiery zostały wycenione na 250 dolarów – i były w bardziej audiofilskiej części internetu uważane za jedne z najlepszych w swojej klasie. Teraz można je kupić za niecałe 400 zł, a wcale nie grają gorzej niż wcześniej. Kluczem do sukcesu było zastosowanie trzech przetworników: jednego dynamicznego, odpowiadającego za niskie tony, oraz dwóch armaturowych, do reprodukcji tonów średnich i wysokich. Efekt to zrównoważone, przyjemne brzmienie z lekko podbitymi basami (czyli popularna V-ka), tyle że na znacznie wyższym poziomie niż w tańszych konstrukcjach. Co ważne, słuchawki są nie tylko dobrze wykonane, ale mają również odpinane, standardowe kable MMCX – ich wymiana jest więc banalnie prosta (i tania). Teraz, po premierze Ampa, doczekały się własnego profilu, a efekt jest tak dobry, że konkurencji praktycznie nie ma.

PODSUMOWANIE

+ świetna jakość dźwięku • genialne oddanie przestrzeni • rozbudowany korektor graficzny • kalibracja pod użytkownika • do wyboru profile ponad 20 słuchawek, w tym firm trzecich • profil jest przechowywany w urządzeniu i działa z każdym źródłem • bardzo wysoka jakość wykonania • do PC, konsol i smartfonów

– w zestawie brak etui • brak możliwości kupna samego wzmacniacza (za niższą cenę)

OCENA 9+

(*) Do wzmacniacza dodawane są gratis słuchawki Aurvana SE o wartości 379 zł. Do wyboru jest również droższy zestaw z dokanałowymi słuchawkami Aurvana Trio, kosztujący 879 zł. Samego wzmacniacza obecnie kupić się nie da, choć w cenie poniżej 400 zł byłaby to absurdalnie dobra oferta.

(**) Jeśli nie śledzisz redakcyjnego Instagrama, to w żadnym wypadku do tego nie zachęcam. A już szczególnie do szukania na nim posta z 21 lutego.

(***) Wyjątek to nasz Naczelny, któremu na własnym profilu SXFI szumiało w głowie. To było nawet śmieszne, w każdym razie do momentu, gdy okazało się, że nie tylko jemu. Stworzony na podstawie jego zdjęć profil okazał się po prostu jakiś trefny. Teoretycznie powinna to załatwić aktualizacja, ale na razie Naczelny okazał się aż nadto wyjątkowy.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Lenovo Legion Y740 (17”)

Cena: 10 999 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com/pl

PARAMETRY • **Procesor:** Core i7-8750H, 6 x 2,2 GHz (Turbo do 4,1 GHz) • **Grafika:** GeForce RTX 2080 Max-Q 8 GB GDDR5, Intel UHD 630 • **Ekran:** IPS, 17,3 cala, 1920 x 1080, matowa, do 144 Hz, G-Sync • **Pamięć:** 16 GB RAM (maks. 32 GB), SSD 256 GB (Samsung PM981, NVMe), HDD 1 TB (Seagate ST1000LM049) • **Komunikacja:** 2 x USB 3.1 gen 1, 1 x USB-C (3.1 gen 2 + TB3), Mini DP, HDMI, WiFi ac (2x2), Bluetooth 4.1, mini-jack 2 w 1, Ethernet • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 76 Wh, niewymienna • **Inne:** kamerka 1 Mpix, moduł TPM, głośniki 2.1 z Dolby Atmos, podświetlanie RGB (Corsair iCUE) • **Wymiary:** 413 x 305 x 23 mm • **Waga:** 2,9 kg + 0,99 kg zasilacz

To najmocniejsza i największa konfiguracja Y740, najnowszej generacji gamingowych notebooków Lenovo. Tak jak pozostałe ma na pokładzie sześciordzeniowego Core i7-8750H, 16 GB pamięci RAM oraz dwa dyski: SSD NVMe od Samsunga i tradycyjny HDD od Seagate. Pamięć można rzecz jasna rozbudować do 32 GB, a dyski wymienić. Do tego dochodzi jeszcze siedemnastocalowa, matowa matryca Full HD o odświeżaniu do 144 Hz (z G-Syncem!) oraz danie główne, czyli GeForce RTX 2080 w wersji Max-Q. Dzięki temu **w większość gier można liczyć przy maksymalnych detalach na przynajmniej 60 fps-ów, a w tytułach esportowych – na ponad 144**. Wyświetlacz jest zresztą zgodny z G-Syncem, dzięki czemu nawet okazjonalne spadki liczby fps-ów będą niewidoczne – teraz to w zasadzie bez znaczenia, ale za parę lat może się przydać.

Co ważne, mimo bardzo dobrej wydajności sprzęt jest jedynie ciepły w dotyku (góra obudowy nagrzewa się w najcieplejszym miejscu do nieco ponad 40 stopni), nie jest też zbyt głośny. Podczas grania wentylatory są rzecz jasna słyszalne, ale nie wyją i zwykłe słuchawki sobie z ich zagłuszaniem bez problemu radzą. (Podczas oglądania filmów Legion jest bezgłośny, co pozwala docenić wbudowane głośniki z Dolby Atmos). Do tego Y740 nie cierpi na problemy z przegrzewaniem się bebechów i w długotrwałych testach plasuje się powyżej średniej (wśród modeli z tymi komponentami). To o tyle ważne, że obudowa przywodzi na myśl laptopy biznesowe, w każdym razie o ile nie przesadzimy z podświetlaniem (sterowane poprzez soft Corsair iCUE). Jak na gamingową siedemnastkę Y740 jest zresztą i dość lekki, i dość cienki.

Notebook o wydajności lepszej niż większość gamingowych desktopów.

Tyle że i tak mało przenośny, bo trzeba doliczyć ciężki zasilacz, a także wziąć pod uwagę niezbyt długi – jak na obecne standardy maszyn biurowych – czas pracy na baterii. Pewne zastrzeżenia można mieć także do samej klawiatury. Ma niewielki skok i jest miększa niż u Asusa czy MSI – pisało mi się na niej bardzo wygodnie, ale do sprawnego poruszania się przy jej pomocy na polu walki musiałem się przyzwyczaić. Plusem – w pracy – jest za to wydzielony blok numeryczny. Jeśli używasz trackpada, to wiedz, że ten w Y740 jest zadziwiająco mały – ale za to umieszczono go centralnie pod spacją. Brawa należą się za to zarówno za komplet złączy, jak i umieszczenie większości z nich z tyłu, co ułatwia zorganizowanie sobie miejsca pracy.

Ostatnia sprawa to **cena. Biorąc pod uwagę wydajność, całkiem atrakcyjna, choć z drugiej strony równie kosmiczna.** W sprzedaży są jednak także modele ze słabszymi GPU (RTX 2060 oraz RTX 2070 Max-Q), więc jeśli szukasz czegoś, co zastąpi desktopa, a do tego nadaje się i do pracy, i do fragowania, Legion Y740 to bardzo dobra propozycja. **Allor**

PODSUMOWANIE

OCENA 7

+ • bardzo wydajny procesor • i karta graficzna • i matryca 144 Hz z G-Syncem • i SSD NVMe (plus HDD) • Corsair iCUE • wygląd • komplet złączy • dość ciche i wydajne chłodzenie...

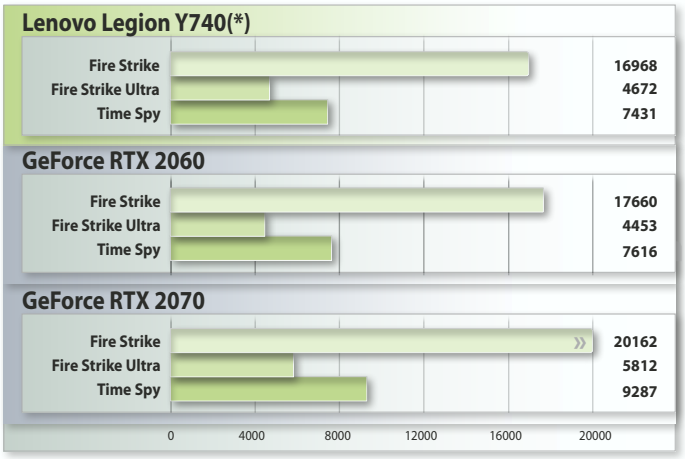
– • cena (ale takie konfiguracje tyle kosztują...) • niezbyt imponujący czas pracy na baterii

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Lenovo Legion Y740(*)	GeForce RTX 2060(**)	GeForce RTX 2070(**)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	113	130	154
1920 x 1080	102	119	140
Detale ultra			
1920 x 1080	94	106	126
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	126	157	185
1920 x 1080	104	138	165
Detale ultra			
1920 x 1080	93	90	112
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	102	125	148
1920 x 1080	96	110	123
Detale ultra			
1920 x 1080	86	91	106
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	237	315	351
1920 x 1080	232	312	349
Detale ultra			
1920 x 1080	159	166	202
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	315	502	554
1920 x 1080	277	416	507
Detale ultra			
1920 x 1080	226	314	376
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	82	107	126
1920 x 1080	78	100	117
Detale ultra			
1920 x 1080	52	64	77

CZAS PRACY NA BATERII

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) MSI Trident A

Procesor: Intel Core i5-9400F, 6 x 2,9 GHz (4,1 GHz turbo) • **Grafika:** GeForce RTX 2060 6 GB • **Pamięć:** 16 GB RAM (maks. 32 GB), SSD 256 GB (M.2 PCIe), HDD 1 TB (2,5”)

(**) Platforma testowa

Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

MSI Trident A

Cena: 7600 zł | Dostarczył: MSI |www.msi.pl

PARAMETRY • **System:** Windows 10 Home • **Procesor:** Intel Core i5-9400F, 6 x 2,9 GHz (4,1 GHz turbo) • **Grafika:** GeForce RTX 2060 6 GB • **Pamięć:** 16 GB RAM (maks. 32 GB), SSD 256 GB (M.2 PCIe), HDD 1 TB (2,5") • **Komunikacja:** 2 x USB 3.1 Gen 2 typ A, 1 x USB 3.1 Gen 1 Typ C, 3 x USB 3.1 Gen 1 Typ A, 3 x USB 2.0, 3 x DisplayPort, 1 x HDMI, 2 x mini-jack (słuchawki) 3 x mini-jack (głośniki), Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0 • **Napęd optyczny:** brak • **Inne:** podświetlanie RGB, audio Nahimic • **Wymiary:** 34,6 x 23 x 7,1 cm • **Waga:** komputer 3,2 kg, zasilacz 600 g

Może i sporawy, ale wciąż bardzo ładny.

Pecety z serii Trident gabarytami przypominały zawsze konsole obecnej generacji. Stąd też moje zdziwienie, gdy do redakcji zawitał Trident A – sprzęt jeszcze bardziej bezkompromisowy, tak pod względem specyfikacji, jak i rozmiarów. To wprawdzie smukły, ale jednak już desktop, który jest nie tylko dość ciężki, ale też nieporęczny. Wciąż jest mniejszy i lżejszy od dowolnej standardowej „budy", jednak czar prysł. Humor nieco poprawia wnętrze, z którym poprzednie edycje Tridenta nijak nie mogą się równać. Do procesora Intel Core i5-9400F dokooptowano tutaj jedną z mocniejszych kart graficznych dostępnych obecnie na rynku. GeForce RTX 2060 to jednocześnie wciąż opłacalny układ, który w grach spisuje się doskonale. Dość napisać, że **właściwie wszystkie nowe gry na Tridencie A można odpalić na wysokich detalach. I to nawet w rozdzielczości 4K** – w najgorszym razie pogramy w stabilnych 30 klatkach na sekundę. Zejście do Full HD poskutkuje natomiast co najmniej dwukrotnie wyższą płynnością – żyć nie umierać.

Za większymi rozmiarami idzie także łatwość montażu. Wszystko zostało rozplanowane po bokach obudowy – wystarczy ściągnąć klapę, by mieć łatwy dostęp do karty graficznej, dysku twardego czy płyty głównej. Różnicę robi także trójdzielny system chłodzenia Silent Storm Cooling 3, który w naszych testach wypadł świetnie i siłą rzeczy jest wydajniejszy od tego, który wykorzystano w mniejszych modelach.

Przy tym wszystkim trzeba zaznaczyć, że lifting przeszła też sama bryła komputera. Dodano RGB oraz szklany panel przedni, Trident A wygląda więc po prostu jak (nieco mniejszy od standardowych) desktop na miarę XXI wieku. Szkoda tylko, że cena mocno studzi entuzjazm. **Za podobne pieniądze można złożyć zestaw z Core i7-9700K i RTX-em 2080**. Kwota, jaką przyjdzie nam za Tridenta zapłacić, jest o tyle dziwna, że w tym modelu nie można wyjaśnić ją kompaktowością. To wciąż mały, ale nie najmniejszy gotowy desktop na rynku. **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ niezły design • wydajne podzespoły – pogramy nawet w 4K • dobre chłodzenie

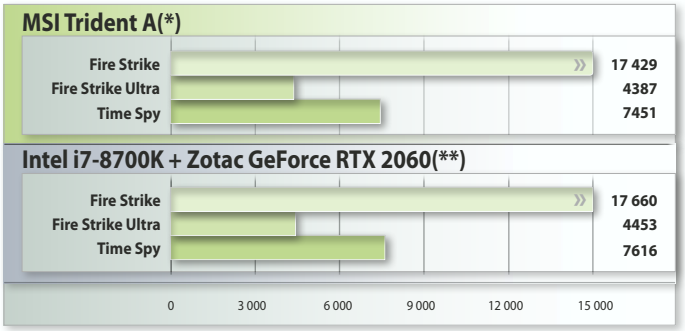
– spore, jak na serię Trident, rozmiary • cena (na tle niewiele większych konkurentów)

OCENA 7

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	MSI Trident A(*)	GeForce GTX 2060(**)	GeForce GTX 1660Ti(**)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	102	106	95
2560 x 1440	75	78	67
3840 x 2160	39	41	34
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	90	90	73
2560 x 1440	66	67	53
3840 x 2160	35	38	30
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	90	91	78
2560 x 1440	60	61	51
3840 x 2160	31	31	26
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	164	166	137
2560 x 1440	103	107	87
3840 x 2160	51	54	43
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	322	314	300
2560 x 1440	260	255	243
3840 x 2160	166	161	150
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	61	64	50
2560 x 1440	46	49	42
3840 x 2160	28	29	23

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) MSI Trident A

Procesor: Intel Core i5-9400F, 6 x 2,9 GHz (4,1 GHz turbo) • **Grafika:** GeForce RTX 2060 6 GB • **Pamięć:** 16 GB RAM (maks. 32 GB), SSD 256 GB (M.2 PCIe), HDD 1 TB (2,5")

(**) Platforma testowa

Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

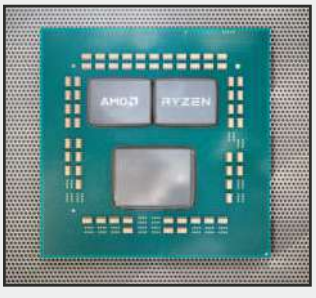
Info

Zapowiada się rok AMD!

Podczas odbywających się pod koniec maja w Tajwanie targów Computex AMD pokazało nowe generacje swoich CPU i GPU. Ryzeny serii 3000 bazują na architekturze Zen 2 i oferować mają wydajność wyższą o 15% w aplikacjach jednowątkowych (porównywalną z układami Intela), większą liczbę rdzeni (nawet 12!) oraz wyższe taktowanie. Na przykład topowy Ryzen 9 3900X zaoferuje 12 wątków i taktowanie turbo do 4,6 GHz w cenie 499 dolarów. Ryzen 7 3800X: 8R/16W i 4,5 GHz za 399 dolarów, a najtańszy Ryzen 5 3600 – 6R/12W i 4,2 GHz za 199 dolarów. Do tego nowe CPU powinny zadziałać ze starszymi płytami głównymi, choć na rynku pojawią się też nowe konstrukcje z chipsetem X570. Premiera? Już 7 lipca tego roku!

Również w tym roku do sprzedaży trafią Radeony serii RX 5000. Co ciekawe, wbrew poprzednim przeciekom bazować mają na architekturze RDNA, która – jak twiedzi AMD – powstała od zera (według wcześniejszych plotek mieliśmy mieć do czynienia z dobrze znanym GCN-em, który jest z nami już od 2012). Przekładać się to ma na o 25% wyższą wydajność oraz o 50% wyższą efektywność energetyczną niż w obecnych Radeonach. Czyli nowe modele będę i szybkie, i chłodne – super. Mniej super, że mają konkurować co najwyżej z RTX-ami 2070 i to nie ceną, bo ta wyniesie 499 dolarów. Co ważne, na tych układach będą bazowały także nowe konsole, co powinno przełożyć się na duży skok jakościowy. Oznacza to jednakże, że jeśli masz peceta, najpewniej w przyszłym roku czeka cię wymiana sprzętu na nowy – lub niższe poziomy detali.

www.amd.com



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

liyama DS1003C-B1 + 3x liyama Black Hawk G2530HSU

Cena: 2266 zł (469 zł za uchwyt i 3 x 599 zł za monitory) | Dostarczył: liyama | www.iiyama.com

PARAMETRY (UCHWYT) • **Liczba możliwych ekranów:** 3 • **Mocowanie do blatu:** przy pomocy obejmy lub w przepuście na kable • **Regulacja wysokości:** 200-400 mm • **Waga monitora:** do 10 kg • **Kompatybilność:** VESA (m.in. 75 x 75 mm, maks. 100 x 100 mm) • **Wymiary:** 1300 x 400 mm • **Waga:** 3,8 kg
PARAMETRY (MONITOR) • **Przekątna:** 24,5" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Odświeżanie:** 75 Hz, FreeSync (40-75 Hz) **Kontrast:** dynamiczny 80 000 000:1, typowy 1000:1 • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** 1 x VGA, 1 x HDMI, 1 x Display Port, 2 x USB 2.0 • **Zużycie energii (maks./min.):** 18/0,5 W • **Inne:** wbudowane głośniki 2 x 2 W, wyjście słuchawkowe, brak migotania, stabilizacja czerni, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, VESA 100 x 100 • **Wymiary:** 557 x 401 x 197 mm • **Waga:** 4 kg

Zabawa jest przednia, o ile gra wspiera Nvidia Surround.

Najnowsze monitory z serii Black Hawk – G2530HSU – dotarły do redakcji w liczbie mnogiej. Aż trzy ekrany miały jednak sens, bo w zestawie znalazł się także uchwyt, pozwalający na **połączenie ich w półtorametrowy wyświetlacz o rozdzielczości 5760 x 1080 pikseli**. Efekt robi to piorunujący, a w dodatku ma zastosowanie praktyczne. Praca na wielu oknach jest na tyle wygodna, że skłania do zastanowienia się, czy aby trzy monitory nie są dobrą alternatywą dla jednej ultrapanoramy. Szczególnie że zestaw liyamy wypada cenowo porównywalnie, a nawet lepiej od ultrapanoram 4K. Trzeba sprawdzić to osobiście, bo to wciąż tylko i aż potężnie poszerzone Full HD. Dodatkową potencjalną wadą jest sposób mocowania uchwytu: o ile moje biurko ma specjalne szyny pozwalające na wysunięcie blatu, to „stół montażowy" jest skręcony na stałe w taki sposób, że nie ma możliwości dostania się do tylnej jego części, co uniemożliwiło przykręcenie uchwytu. Jeśli jednak możecie swoje biurko zwyczajnie odsunąć od ściany, to problem znika. A wówczas można nie tylko pracować, ale także grać. Tym bardziej że **G2530HSU to monitory przeznaczone do gamingu** – choć odświeżanie to maksymalnie jedynie 75 Hz, to już czas reakcji na poziomie 1 ms mówi sam za siebie. Również tutaj pojawia się jednak poważny zgrzyt – konsole nie obsługują bowiem kilku ekranów, a choć pecety sobie z nimi radzą i bezproblemowo można monitory skonfigurować pod korzystanie z Windowsa, to gorzej jest z grami. Muszą być one bowiem kompatybilne z funkcją Nvidii – Surround. Wśród takich można wymienić choćby Wiedźmina 3 czy GTA V, jednak już świeżutkie Sekiro: Shadows Die Twice wyświetla się tylko na jednym monitorze.

Trzeba także pamiętać, że za gamingową proweniencją G2530HSU idzie także zastosowana matryca – technologia TN nie cieszy oczu dobrze odwzorowanymi kolorami. Na szczęście nie przeszkadza to przesadnie podczas pracy, a fakt, iż boczne monitory ustawia się i tak pod kątem względem głównego ekranu, niweluje słabe kąty widzenia. Na plus należy natomiast zapisać producentowi fakt, iż monitory wyglądają nowocześnie, a ramki są na tyle małe, że nie przeszkadzają podczas grania na wszystkich trzech ekranach jednocześnie. Zestaw liyamy trudno jednak polecić komukolwiek w ciemno – to, czy dla twoich zastosowań lepsza nie okaże się jednak ultrapanorama, musisz sprawdzić sam. ■ Ninho

PODSUMOWANIE

+ ogrom miejsca • opłacalność porównywalna do ultrapanoram • przydatne w pracy na wielu oknach • doskonały wygląd

− monitory mają takie sobie kąty widzenia • nie do każdego biurka • niewiele gier wspiera trzy ekrany

OCENA 7+

Philips 241B8Q

Cena: 650 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 23,8" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca**: IPS, matowa, podświetlanie WLED • **Odświeżanie:** FreeSync 75 Hz • **Kontrast:** dynamiczny 50 000 000:1, typowy 1000:1 • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 1 x VGA, 1 x DVI, 1 x HDMI 1.4, 1 x Display Port 1.2, 2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0 • **Zużycie energii (maks./min.):** 13/0,5 W • **Inne:** wbudowane głośniki 2 x 2 W, wejście audio, wyjście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, funkcja pivot, VESA 100 x 100 • **Wymiary:** 540 x 508 x 206 mm • **Waga:** 4,97 kg

POWER!

Nie tylko eko, ale i power!

Urządzenie stworzone w 85% z tworzyw pochodzących z recyklingu. Patrząc na to, jak wygląda, trudno w to uwierzyć – już na pierwszy rzut oka to model bardzo elegancki, co wraz z bezramkową konstrukcją sprawia, że będzie ozdobą biurka. To o tyle istotne, że zastosowanie wtórnych materiałów pozwoliło obniżyć koszty produkcji, a oszczędzone środki przeznaczyć na inne kwestie. Dlatego też monitor może pochwalić się **doskonała matrycą IPS** o rozdzielczości Full HD ze świetnym odwzorowaniem kolorów oraz kątami widzenia i odświeżaniem (wraz z FreeSynkiem) na poziomie 75 Hz. Ta ostatnia wartość sprawia, że Philips nadaje się także do okazjonalnego grania.

Producent zastosował sporo złączy – poza HDMI i DisplayPortem mamy tutaj VGA i DVI, wyjście słuchawkowe, wejście audio, a wreszcie po dwa porty USB 3.0 i 2.0. Do tego wbudowane głośniki oraz funkcja pivot (obrót ekranu o 90 stopni). **Nie sposób obecnie znaleźć w tym przedziale cenowym lepszego monitora biurowy** – nic tylko kupować. ■ Ninho

PODSUMOWANIE

+ przyjazny środowisku • doskonała matryca • sporo złączy • bezramkowa, elegancka konstrukcja • można też pograć – 75 Hz!

− jasność minimalna mogłaby być nieco niższa, a kontrast nieco lepszy

OCENA 9+

Nowe CPU Intela

Niestety, z układów które mają znaczenie dla graczy, Intel pokazał ostatnio tylko specjalną edycję Core'a i9-9900KS, który ma działać z częstotliwością 5 GHz na wszystkich rdzeniach. Ceny nie podano. Poza tym Intel pochwalił się wydajnością nowych zintegrowanych GPU – mają być nawet dwukrotnie szybsze niż obecne. To już poziom GeForce'ów serii MX, czyli niedługo dedykowane GPU przestaną być niezbędne.

www.intel.com

Nvidia na profesjonalnie

Przed startem targów Computex Nvidia zapowiedziała coś „super", i to opatrzone tagiem #GeForce. Okazało się, że to przeznaczone dla profesjonalistów notebooki z nowej serii Studio, które kryją moc obliczeniową desktopów w smukłych obudowach. Dla osób tworzących grafikę 3D czy obrabiających filmy 4K faktycznie super, zwłaszcza że dostaną one także zoptymalizowane sterowniki. Ale dla graczy? Meh...

www.nvidia.com

Playdate – konsolka na korbkę

No, nie do końca „na", bo nie można nią urządzenia naładować – służy do grania (np. do cofania czasu). Konsolka ma też czarno-biały ekran, Wi-Fi, Bluetooth i USB-C. Oraz bibliotekę (na razie) 12 gier (wśród autorów: Bennett Foddy i twórca Katamari Damacy), które będą pojawiać się na naszych egzemplarzach co tydzień. Premiera w 2020 roku.

Cena: 150 dolarów
play.date

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Skoro nauczyciele strajkowali, to ja też! Żądam, aby liczba listów nadesłanych do AR wzrosła o 700%. Do czasu spełnienia moich żądań będę okupował toaletę (w ramach eskalacji protestu mogę też okupić podłogę korytarza do kuchni, a ostrzegam – zjadłem bardzo pikantny kebab!). Piszcie albo będzie shitstorm! Ot, co! I miłej lektury!

POLITYKA

Zanim przejdę do meritum, chcę Wam bardzo podziękować za comiesięczną (tak, wiem, że precyzyjnie mówiąc nawet częstszą) dawkę świetnej rozrywki. „Wam", czyli całej Redakcji. Zdecydowałem się do Was napisać w związku z zamieszczonym w numerze 05/2019 (294) artykułem „EUROPA da się lubić, ALE…" autorstwa Papkina. (...) Nie jestem absolutnie wyznawcą tezy, że autorzy artykułów powinni ukrywać swoje poglądy.

Ja uważam, że poglądy są jak genitalia. Każdy je ma, ale to nie znaczy, że zaraz musi je wszystkim nachalnie pokazywać. :) Ale z drugiej strony nie ma też co udawać, że się jest niczym anioł, bezpłciowy i aseksualny.

MrJedi: *Ale mający skrzydełka, więc może zaliczać odlot, kiedy zechce.*

To jest wg mnie ogromny plus CD-Action, że poszczególni redaktorzy różnią się od siebie nie tylko stylem, ale i poglądami czy gustami, z czego często wychodzą ciekawe dialogi/dyskusje, jak chociażby artykuł o Google STADIA z tego samego numeru czy każdy Gamewalker. Proszę jednak, żebyście spróbowali powstrzymać się od propagowania ideologii czy to lewicowych (jak w przypadku „niebezpiecznej propagandy homofobicznej") czy prawicowych (trudno mi tu znaleźć przykład, ale chcę zaznaczyć, że mimo, że ja takie poglądy wyznaję, to ich też dotyczy moja prośba). Wierzę, że podobnie jak ja, wielu innych czytelników też jest zmęczonych różnymi dyskusjami na tematy ideologiczne (jak homoseksualizm, aborcja, polityka, szczepionki albo masowa imigracja wyznawców Islamu do Europy), albo chce je prowadzić w miejscach do tego przeznaczonych. Proszę, jako czasopismo o grach i dla graczy, nie stawajcie jako „strona" w tych dyskusjach.

W felietonach autorzy mogą, jak mniemam, mówić, co konkretnie myślą na jakiś temat „polityczny" (jeśli to ma jakiś związek z grami). W tekstach zaś stricte publicystycznych staramy się – w miarę możliwości – zachowywać neutralność i dystans. Nie twierdzę, że będzie to idealna neutralność i że jesteśmy zawsze absolutnie pośrodku, bo nie, tak się nie da, bośmy tylko ludzie. Ale staramy się.

MrJedi: *Nie żyjemy w próżni i czasami coś niezwiązanego z główną tematyką magazynu przesączyć się może, ale powinny to być bardzo uzasadnione i śladowe przypadki. Wania jest na przykład bardzo znaną personą (dlatego jego personaliów nie możemy ujawniać), której życie mogłoby posłużyć za scenariusz do niejednej sensacyjnej parodii, ale staramy się tego tematu nie poruszać, bo był w redakcji taki jeden, co próbował, i po tym, jak Wania kazał mu zjeść własną klawiaturę, już nie próbuje. I w ogóle to podobno przeszedł na weganizm i zaczął hodować świnki morskie albinosy z protezami z rosyjskich ołówków grafitowych zamiast łapek. I potem się dziwił, co mu tak po nocy tupta.*

Mam wrażenie, że jako Redakcja CD-Action zwracacie uwagę, żeby podchodzić z szacunkiem do różnych poglądów czy religii (nie wiem czy to świadome, czy „tak wychodzi" bo macie w zespole fachowych dziennikarzy, ale zwykle tak to odbieram).

To nie kwestia „fachowego dziennikarstwa", tylko po prostu kultury osobistej...

MrJedi: *...lub zastraszania i niszczenia mienia osobistego, zależnie od tego, jak bardzo dany delikwent jest uparty. Mieliśmy nawet przypadki strzelania z gumek od majtek. I – choć to naciągana teoria – podobno zastrzelono tak parę osób z redakcji.*

Nawet poruszając kontrowersyjne tematy (tych w ostatnim numerze jest mnóstwo :)) czy opisując kontrowersyjne gry (Manhunt, Hatred, Rape Day, Agony, niedawny „symulator księdza" itp.) staracie się trzymać granic dobrego smaku i nie obrazić uczuć żadnej grupy swoich czytelników. Jako czytelnik doceniam to i proszę, żebyście się tego dalej trzymali.

Bartek

I stanie się tak, jako rzeczesz. Ramen!

MrJedi: *I bób, homar, włoszczyzna!*

9kier: *Najbardziej staramy się nie urazić płaskoziemców, bo wiemy, z którymi grupami najbardziej trzeba się liczyć.*

PISZĘ OT, TAK...

Szanowny Panie Smuggler, po tych paru-(nastu) miesiącach wreszcie zachęcił mnie Pan do napisania listu do AR.

Nosz kurła, w końcu! :) Odwołuję strajk! Allor, możesz wejść do kibla!

Nie mam takich umiejętności, żeby napisać porządny antyfanowski list,

MrJedi: *Trzeba trenować, aby odkryć w sobie ukryte pokłady hejtu. Bądź złej myśli, trening czyni mistrza.*

ani nie jestem z CD-A tak długo (od numeru 198), by napisać, jak to drzewiej bywało czy nie bywało. Postanowiłem więc napisać po prostu, ot tak. Bardzo podobają mi się ostatnie zmiany w piśmie, zarówno bardziej oszczędna, wysublimowana artystycznie okładka, jak i powrót Gamewalkera, Kaszanki Zone oraz Magazynu kulturalnego. Nawet Na Luzie w nowej formie jest super, mimo zmniejszonej objętości. Historie wujka Papkina™ to czyste złoto. Cieszę się nawet z porzucenia płyt na rzecz kart z kodem, bo dzięki temu obok kolekcji biletów do kina zbieram najlepszą gejmerską talię kart, a na półce kończyło mi się powoli miejsce na płyty. Za to plakatów dajecie za dużo. Ściany w pokoju mam po-

obklejane nimi tak bardzo, że najnowszy z Cyberpunkiem musiałem powiesić na tym z Gwinta i 1/4 tego z Red Dead Redemption 2.

Działaj nieszablonowo, myśl kreatywnie... Sufit! Pomyśl o suficie!

MrJedi: Na różowo. Ja bym przy okazji machnął go też na różowo. I w zygzaczki.

Felietony (najczęściej Papkina) coraz bardziej uświadamiają mi, że dziennikarstwo to bardzo trudna i niewdzięczna praca i Publicystykę zawsze pochłaniam w całości. Za każdym razem, kiedy myślę, że już więcej nie da się wymyślić, w CD-A zawsze widzę jakiś nowy ciekawy temat, ale nie przypominam sobie, żeby kiedykolwiek w piśmie (w ciągu ostatnich siedmiu lat) znalazł się jakikolwiek artykuł z serii "Top 10 stołów w grach", no chyba że przy okazji Akademii CD-Action, kiedy popisywali się czytelnicy, ale to było akurat dobre. Pamiętam, że na łamy pisma trafili "Najtrudniejsi bossowie z gier". Fajnie było poczytać coś od czytelników i mam cichą nadzieję, że Akademia CD-A jeszcze kiedyś powróci.

May_Day

Drodzy czytelnicy! Piszę to zupełnie serio i nie robię sobie z was jaj – zachęcam do próbowania swoich sił w tekstach publicystycznych. Do tego nie trzeba Akademii. Wystarczy chęć, pomysł i odrobinka umiejętności. A teksty możecie słać na ten sam adres, co listy do AR: cdaction@cdaction.pl.

KURŁA, KIEDYŚ TO BYŁO...

Nie macie wrażenia, że twórcy gier pod względem wydawniczym, pozwalają sobie na zbyt wiele? Wypuszczanie nieukończonych gier, okrajanie gotowej treści itp. Taki Mortal Kombat 11 na przykład.

Ta, kiedyś to było... Buggerfall... znaczy Daggerfall, praktycznie niegrywalny z powodu zyliona baboli i niedoróbek, Vampire: The Masquerade – Bloodlines... Mógłbym długo wyliczać.

MrJedi: Już policzyłem – 121. Czuwaj.

Gra jeszcze nie wyszła (piszę to 2.04.) a już są zapowiedziane kolejne grywalne postacie. Dla mnie to oznacza, że równie dobrze mogą one być w grze od razu bo najwyraźniej są gotowe.

KONKURS GRZBIETOWY

Przypominamy o dorocznym konkursie na teksty stworzone z literek umieszczonych na grzbiecie rocznika 2018. Zasady są proste – używamy w tym celu tylko tego rocznika i nie można wykorzystać dwóch egzemplarzy tego samego wydania. (Uwaga – symbolu „@" można używać jako odpowiednika „a" lub „ą"). Fotki owych tekstów nadsyłajcie e-mailem na adres redakcji do końca 2019 roku. Autorzy opublikowanych na łamach AR tekstów otrzymają upominki.

Nadesłali: Monika Stępień, Wojciech Blatkiewicz i matys c.

Ale po co skoro można wyciągnąć ręce po więcej pieniędzy. Jasne, że nikt mnie nie zmusza do kupna dodatków ale chodzi mi o to, że takie pierdoły jeśli już, to mogą dodawać bezpłatnie.

Ale po co, skoro są ludzie, którzy za to zapłacą? „Gracze graczom zgotowali ten los".

Płatne powinny być jedynie dodatkowe zawartości o dużym znaczeniu. Kiedyś były dodatki do gier, rozszerzenia, które wnosiły wiele nowego, kolejne godziny treści do odkrycia. Dzisiaj w większości dominują śmieciowe dlc, elementy wycięte z gotowej już gry a nie tworzone później.

No dobra, ponarzekaliśmy, lżej na duszy... Bo, obawiam się, poza ową „lżejszością" nasze marudzenie nic nie zmieni. Przynajmniej do czasu, gdy przyjdzie kolejny kryzys na miarę tego, który wstrząsnął ongiś branżą w okolicach 1983 i całkowicie ją przeorał. I tak po cichu to ja na niego czekam...

9kier: Wiadomo, że taka zawartość jak dodatkowe postacie to się sama robi i nie powinno się za nią płacić.

Po prostu mam wrażenie, że twórcy dzisiaj nie przykładają się do swojej pracy jak dawniej. Wydajmy kaszanę, oni i tak kupią i ewentualnie połatamy później jak będzie duża gównoburza. Takie to podejście. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że dzisiejsze narzędzia są bardziej skomplikowane, technologia jest lepsza ale i trudniejsza do opanowania ale wciąż jestem wyznawcą zasady w pracy, że jeśli coś robisz to rób to dobrze. Z drugiej zaś strony to też wina samych graczy. Pozwalamy na taki stan rzeczy, kupujemy, narzekamy a potem i tak nadal kupujemy.

O, to, to, to! Zauważcie, że jak przy Star Wars Battlefront II gracze się wkurzyli, to EA szybko podwinęło ogon i spuściło z tonu, wywalając z gry zbyt nachalną „monetyzację". Ale póki milczycie, to wydawcy uznają, że „spoko, oni to kupią" (tak w przenośni, jak i dosłownie).

9kier: Nie pamiętam, kiedy ostatni raz kupiłam grę AAA, i nie wiem, czy cokolwiek poza Borderlands 3 interesuje mnie na tyle, by to zrobić – i de facto przepłacać za to, że wydawca zainwestował w marketing i chce, żeby mu się zwróciło. Czekajcie, pamiętam: kupiłam Obcego: Izolację na wyprzedaży, bo nie miałam swojej kopii, ale za wersję ze wszystkimi DLC zapłaciłam jakieś 30, a nie 300 zł.

Podobało mi się podejście CDPR, którzy wydali bezpłatne dlc do Dzikiego Gonu a jedynie duże dodatki sięgnęły nam do kieszeni. Tak to powinno wyglądać.

9kier: Ale dlaczego ktoś ma pracować za darmo? Rozumiem różnego rodzaju darmowe łatki i update'y, ale DLC?!

Na szczęście, niektórzy poszli za tym przykładem. Inna sprawa – poziom rozgrywki. Ogromna liczba tytułów z górnej półki dostarcza świetnej rozrywki ale jest też masa mało ambitnych produkcji, które jakimś cudem odnoszą sukces.

Znam dużą liczbę gier z najwyższej półki, które poza piękną oprawą niewiele oferują (tzn. niewiele nowego poza ogrywaniem tego, co się już wcześniej dobrze sprzedało), i masę małych gierek, które choć wyglądają biednie, to potrafią naprawdę wciągnąć. Jeśli gra odnosi sukces, to nie „jakimś cudem" – a po prostu ma w sobie coś, co zachwyca rzesze graczy. Cudów do tego nie mieszaj!

9kier: Sukces finansowy gry nie musi mieć z zachwycaniem graczy nic wspólnego, wystarczy umiejętny marketing.

Czy nie wydaje wam się, że z biegiem lat sami sobie obniżamy poprzeczkę wymagań dla dobrej zabawy? I czy twórcy gier zdają sobie z tego sprawę? I czy kiedyś przełoży się to na

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Cosplayer: Grzegorz „Lifyen" Żak (facebook.com/LifyenCosplay)
Postać: Nero (Devil May Cry 5)
Zdjęcia: Wiktoria Kansy, YonekWK Photography (facebook.com/YoonekWKPhotography)

Najwięcej trudu przysporzyła mi Red Queen, miecz długi na 1,3 m. Najwięcej stresu: mechaniczna ręka, Devil Breaker Overture.

Miecz powstał w towarzystwie łez, krwi, ultramonsterków, zniszczonych nerwów (zwłaszcza gdy w trakcie robienia złamał się wpół i „spawałem" go drukiem 3D) i w trakcie wolnego wziętego z pracy. Zrobiony jest z druku 3D, szpachli i sprayów samochodowych przy udziale kilkunastu godzin ręcznego szlifowania. Powstał w 2-3 tygodnie.

Ręka Overture została zrobiona z pianki EVA sprayowanej gumą i farbami.

duże tytuły i zabraknie takich historii jak w God of war czy RDR2?

Ja tak nie uważam. Co prawda boję się, że czas gier kierowanych do singla i opartych na solidnej fabule przemija, ale skoro nawet EA, wcześniej „uwalająca" seryjnie takie gry, nagle ni z gruchy, ni z pietruchy ogłasza, że najnowsze „starwarsy" będą singlowe, bezlootboksowe i fabularne, no to, kurde, jest Nowa nadzieja!

9kier: Osobiście staram się sobie tę poprzeczkę podnosić, a nie obniżać. I pewnie dlatego potem spikain jęczy, że nic mi się nie podoba i wszystkiemu wystawiam 6+.

Nie rozumiem zupełnie fenomenu tzw indyków. Wiem, że często pomysły na rozgrywkę w nich są świetne ale dlaczego miałbym chcieć oglądać te pomysły w grafice rodem z pegasusa gdy mamy dziś graficzne perełki typu God of war gdzie grafika jest po prosty piękna. Jak po czymś takim spojrzeć bez żalu na takie Baba is you? To po prostu nie dla mnie. Aż oczy bolą :)

Patrz wyżej. Też niby nie jestem fanem indyków, a jednocześnie w domu od 20 lat pocinam w Slay – grę z 1996 bodaj, zremasterowaną na początku XXI wieku, więc dziś wyglądającą bardzo biednie, z praktycznie żadną oprawą muzyczną... (www.windowsgames.co.uk/slay.html). Dlaczego? Bo jest grywalna w... no, bo jest bardzo grywalna! I to kompensuje jej wszystkie wady. Nie rozumiem też problemu z God of War i Baba Is You. Lubię czasem wyskoczyć do dobrej restauracji, by zjeść jakieś dziwaczne danie zrobione technikami kuchni molekularnej i wyglądające na talerzu jak dzieło szalonego malarza abstrakcjonisty. Ale czy to oznacza, że nie mogę potem w domu mieć smaka np. na dobrze wypieczone placki ziemniaczane z dużą ilością majeranku, polane kwaśną śmietaną? Otóż wpierniczam je tak, że mi żuchwa omdlewa z wysiłku. Bo to zupełnie coś innego niż tamto danie i jem je z innych powodów. Dlaczego zatem nie pograć i w GoW, i w BIY? To radykalnie odmienne doświadczenia dające nam to, czego to drugie nie ma.

9kier: Mając do wyboru randkę z superseksownym, ale pustym facetem albo wizualnie przeciętnym i interesującym, zawsze wybieram drugą opcję, bo pierwsza to dla mnie strata czasu. I nie inaczej jest z grami. Jeśli mam ochotę na realistyczną grafikę, mogę sobie obejrzeć film – w grach oprawa graficzna to dla mnie rzecz czwartorzędna.

Czy możliwym jest by na waszych łamach z czasem pojawiły się jakieś recenzje gier planszowych i karcianych? Wiem, że sama nazwa pisma wskazuje na inny rodzaj gier ale ostatnio zaczęliście pisać o filmach, serialach, książkach więc może warto by było pójść i w tą stronę? Tym bardziej, że niektóre planszówki doczekały się wydań cyfrowych więc się te światy przeplatają. Co wy na to?

Hiszpan4000

Gra to gra – ja tam problemu nie widzę.

KIM JEST WANIA?

Czytam was już od roku i dalej nie wiem kim jest Wania!!! Wiem tylko że jest przewrażliwiona na punkcie, że cd Action GAZETA. Hmmm, a może to jest rozwiązanie, uwielbiam tą waszą GAZETĘ. Mam nadzieję że się dowiem, muszę kończyć bo ktoś puka do drzwi (dźwięk otwieranych drzwi) CO TO DO???!!!

SevenPik

Bracia i siostry, oddajemy hołd byłemu dociekliwemu czytelnikowi CDA, Który Już Wie. Cześć jego (porozrzucanym) częściom! A Wania aż się słania, ma już swoje latka, maczeta mu się stępiła, a piła pordzewiała. Ale bardzo się stara. Twoja stara!

MrJedi: I pamiętajcie: Wania zawsze puka trzy razy.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

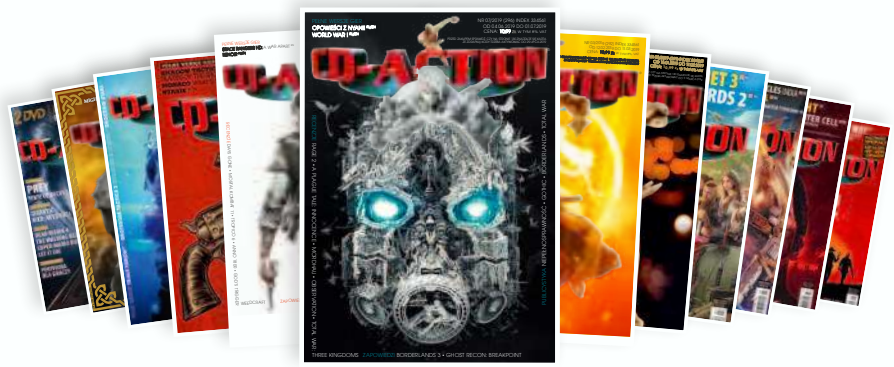
- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł



Oferta ważna do 1 lipca 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

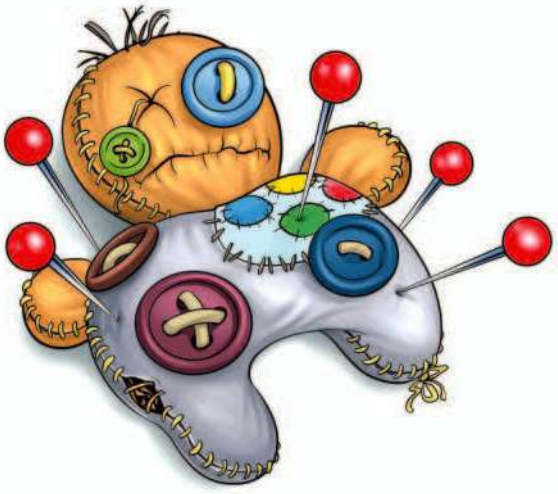
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Niektórzy wydawcy wycofali swoje tytuły z oferty Epic Games Store na czas trwania na nim pierwszej dużej wyprzedaży. Ich gry, można powiedzieć, dosłownie zniknęły błyskawicznie z półek!

W Red Dead Online nie pogramy sobie w Polsce (i paru innych krajach też) w pokera za wirtualną kasę. Powody blokowania dostępu do stołów nie zostały wyjaśnione, ale prawdopodobnie chodzi o prawo zakazujące rozgrywania partii w internetowego pokera. Na szczęście nic nie przeszkadza w tym, żeby z nudów czy frustracji wyciągnąć pistolet i pozabijać wszystkich dookoła.

Co łączy firmy Vivid Games, The Farm 51, Deck 13 oraz Defiant Studios? Otóż wszystkie współpracowały z CI Games nad jego grami i z każdą z nich CIG rozwiązywało umowę w trakcie prac. Tak jest, tworzący Lords of the Fallen 2 Amerykanie z Defiant zostali właśnie „wyautowani". Powodem jest niezadowalający dla CIG efekt ich prac. Podobno CIG rozważa zmianę tytułu gry – która powstanie siłami wewnętrznego zespołu wspomaganego zewnętrznymi współpracownikami – na Kogo By Tu Jeszcze 5.

Piracka gra Skull & Bones ponownie opóźniona – tym razem do (co najmniej) kwietnia 2020 (acz pierwotnie przewidywano premierę w 2018). Oficjalny powód „chęć dopracowania produktu", tłumaczy się z pijarowego na polski jako „Houston, mamy problem, to nadal jest niegrywalne!". Miała być gra „AAA", a na razie jest „yyy...".

Developer z Ubisoftu puścił farbę, że pracuje nad nową odsłoną Splinter Cella. Ubisoft szybko zareagował – że to tylko taki żart. Pamiętając, że wedle zapowiedzi Ubi wyda do 2020 cztery gry AAA, z czego trzy dotychczas nieujawnione, mamy nadzieję, że patrząc w 2020 na nowe przygody Sama Fishera, nie powiemy „to faktycznie jakiś żart".

Bliżej nieznany polski producent gier, Telehorse, postanowił zmienić branżę na bardziej dochodową, co nie dziwi, jako że w zeszłym roku zarobił na swych grach całe 10 000 zł. Jako Cannabis Poland zajmie się teraz produkcją oraz sprzedażą wyrobów farmaceutycznych zawierających kannabinoidy, czyli marihuanę leczniczą. Weedcraft wszedł za bardzo?

Rosjanin pracujący w Eagle Dynamics, studiu zajmującym się tworzeniem symulatorów lotu, został aresztowany w USA, gdzie postawiono mu zarzuty spisku, przemytu oraz naruszenia ustawy o kontroli eksportu broni. Co takiego zrobił? Kupował przez internet instrukcje obsługi myśliwców, w tym F-16, F-22, F-35, które – jak twierdził – miały mu ułatwić tworzenie realistycznych warunków lotu tymi maszynami. (Tyle że zdobyte materiały powielał i sprzedawał na eBayu ludziom spoza USA). Tak naprawdę zaczniemy się niepokoić, gdy z podobnych powodów aresztują kogoś od serii XCOM.

Pomysłowość ludzka nie ma granic – jeden z graczy zalicza kolejnych bossów w Sekiro, rzucając w nich pieniędzmi za pomocą techniki Sen Throw (oraz moda, który mu to ułatwia). Takie ekstremalne „pay to win". No ale kto bogatemu zabroni.

Próbując promować najnowszy dodatek do The Elder Scrolls Online, Bethesda zamówiła „papierową" przygodę RPG bazującą na fabule Elsweyr. Problem w tym, że gracze błyskawicznie się zorientowali, że dostali tak naprawdę „The Black Road", czyli płatną przygodę do D&D, z której po prostu bezczelnie skopiowano fabułę, podmieniając tylko nazwy i czasem lekko modyfikując szyk zdań. Ludzie, toż już w podstawówce była znana zasada „dobra, przepisz ode mnie, ale tak pozmieniaj, żeby się facetka nie skapnęła, OK?".

Twórcy The Last of Us: Part II szukają osób, które pomogą „zakończyć prace nad grą". Najprościej będzie zwrócić się do EA – tam dosłownie zakończą ten projekt, a zespół skierują do prac nad jakąś grą-usługą, z masą loot boksów. Raz-dwa i po sprawie.

Electronic Arts w swym raporcie finansowym przyznało, że Anthem nie spełnił jego oczekiwań. To naprawdę dziwne uczucie, gdy zgadzasz się z tym, co mówią Elektronicy o swoich grach.

Szefowie studia Remedy optymistycznie ogłosili, że ich zdaniem gry single player nigdy nie były w lepszej kondycji niż obecnie. Cóż, jest takie powiedzonko: „optymiści uważają, że żyjemy w najlepszym z możliwych światów. Pesymiści obawiają się, że to może być prawda".

Wedle opinii 20 byłych pracowników Cloud Imperium Games symulator Star Citizen rozwijany jest chaotycznie, a projekt, z budżetem przekraczającym w momencie pisania tych słów 288 milionów dolarów, ostatecznie może nie zostać ukończony, bo... brakuje funduszy. To dla nas chyba najmniej zaskakujący news w tym roku.

Podobno w Days Gone miały być wybory moralne, ale się nie sprawdziły i wyleciały. Marzy się nam gra pełna wyborów niemoralnych, które się sprawdzą i zostaną...

Nowy trend wśród twórców gier – niektórzy, mimo potencjalnych korzyści finansowych, nie chcą podpisywać umowy na wyłączność z Epic Games Store, bojąc się hejtu ze strony graczy oraz pozbawienia się dostępu do szerszej grupy potencjalnych nabywców. Zastanawiamy się tylko, czy takie poczynania sklasyfikować jako hipsterstwo/antysystemowość, czy wprost przeciwnie, czyli oportunizm i płynięcie z prądem? ***[Smg & enki]***

To był kiedyś primaaprilisowy żart, ale ponoć teraz Razer zupełnie serio planuje wypuścić na rynek... toster. Mamy dziwne wrażenie, że to będą najdroższe tosty na świecie.

KINGUIN WCHODZI DO GRY

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz na stronie 130.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

Opowieści z Nyanii

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

JRPG • HUMOR • KOTY

PRODUCENT: HAMSTERCUBE **MULTI:** BRAK **PC:** WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO LUB ODPOWIEDNIK, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA OBSŁUGUJĄCA DIRECTX 9

Panie, panowie, kotełki, kotały – z niekłamaną radością i więcej niż ociupiną patriotycznej dumy przedstawiamy Opowieści z Nyanii, **jedną z najbardziej niezwykłych i zarazem najzabawniejszych gier role-playing ostatnich lat**. I nie, nie mylą was oczy – ona naprawdę wygląda, jak coś zrodzone z RPG Makera (bo rzeczywiście tak jest), ale na szczęście skromne pochodzenie nie przeszkodziło jej w osiągnięciu prawdziwej wielkości. To jeden z tych przypadków, w których w pełni sprawdza się stare porzekadło, że nie należy oceniać książki po okładce, a gry po oprawie.

Powstrzymajcie zatem zamiar porzucenia i zapomnienia, i czytajcie dalej, czemuż to uważamy, że Opowieści z Naynii są naprawdę godne uwagi kociarzy i nie tylko. Wiemy już, że powstały w oparciu o RPG Makera i wyszły z tego obronną ręką, wciąż jednak nie jest do końca jasne, dlaczego się to udało. Mianowicie dlatego, że jej twórcy, znani ze strony chatolandia.pl, zdołali w zdumiewający sposób połączyć charakterystyczny dla Chaty Wuja Freda abstrakcyjno-absurdalny humor z formalnymi wymogami japońskich RPG, a wszystko to otulić kocim futerkiem. Bo to gra o kotach jest. Gadających kotach. Fantastycznych kotach.

Takim to właśnie fantastycznym kotem płci żeńskiej jest główna bohaterka Opowieści z Nyanii – miassasynka imieniem Mrutair z Zakonu Ruchomego Czerwonego Punktu. Ta prócz mrocznej przeszłości (którą poznajemy w prologu) okazuje się mieć także świetlaną (jakże by inaczej) przyszłość jako Wybraniec i zbawca całego kociego świata Nyanii. W tę najważniejszą ze wszystkich podróży wyruszy na czele standardowej (choć kociej) drużyny fantasy, w której znajdzie się także miapłan Wielkiej Michy od Dobroci zwany Miałtankiem, jak również miałownik Purgli z gumową myszką zwaną Blu, mrumag Miałdelore Voldemiau i miałuczniczka Miauva Miauriel z bojową bułką (nie pytajcie) Bułenhywvar.

I to oto na czele takiej radosnej czeladki nasza Mrutair wyruszy w podróż po standardowym dla klasycznych jRPG dwuwymiarowym świecie nawiązań, mrugnięć i postaci, których imiona i pyszczki też już jakby znamy. Dodatkowym atutem jest **fantastycznie rozpisany scenariusz i dialogi pełne wspaniałego słowotwórstwa**, z którego słynie autorka Chaty. Broni się także, choć prosta, walka w turach z wykorzystaniem pazurów, magii i technik specjalnych, wykorzystujących choćby gromadzony w trakcie starcia Wściek. Nic dziwnego więc, że projekt już w trakcie zbiórki trzykrotnie przebił wymagania, a teraz, ku zaskoczeniu absolutnie nikogo, podoba się nie tylko kociarzom.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Opowieści z Nyanii w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 29 lipca 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Redakcja
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz

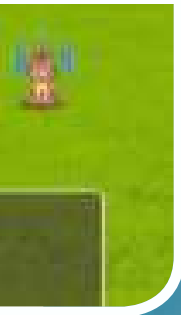
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Michał Lisowski, michal.lisowski@bauer.pl
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

Wojna Światowa I

RTS • „BLITZKRIEG" • MIKROZARZĄDZANIE

12

PRODUCENT: DARK FOX MULTI: BRAK PC: WIN XP/7/8/10, PROCESOR 1,5 GHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 64 MB PAMIĘCI

I dla odmiany gra całkowicie serio – World War I to **poważna strategia w czasie rzeczywistym w starym stylu**, stworzona przez rosyjskie studio Dark Fox w oparciu o zmodernizowany engine Enigma, który napędzał dwie pierwsze części kultowej serii Blitzkrieg. Tym, co nawet dziś wyróżnia ją spośród setek innych RTS-ów, jest naturalnie sceneria gry, która rozgrywa się w latach I wojny światowej, o której ówczesny prezydent Stanów Zjednoczonych, Thomas Woodrow Wilson, mówił, że „położy kres wszystkim wojnom".

World War I kompleksowo obejmuje temat, rozciągając się na wszystkie lata wojny – od 1914 do 1918 – i pozwalając dowodzić wojskami trzech ówczesnych mocarstw: zachodniej ententy, Niemiec i osobno Rosji. Każdemu z nich poświęcona jest osobna kampania, licząca po 10 misji. I jeśli zdaje się wam, że to mało, to mylicie się, bo imponują nie tylko rozbudowaniem, ale także głębią taktyczną. Ta ostatnia wynika po części z konieczności drobiazgowego mikrozarządzania jednostkami – tutaj każdy rozkaz trzeba wydać samemu.

Produkcja ta to zarazem niezłe studium uzbrojenia, które w tym czasie przeżywało prawdziwą rewolucję. Dość powiedzieć, że właśnie w czasie Wielkiej Wojny po raz pierwszy wykorzystano na dużą skalę broń chemiczną (zaczęli Francuzi!), ale również pancerną (pociągi pancerne i czołgi), a także lotnictwo (początkowo w charakterze zwiadu powietrznego, później także formacjach myśliwskich i bombowych). Koniec końców gra może i nie jest nowa, jednak **zestarzała się z klasą i warto spojrzeć na pierwszą wojnę światową w grach inaczej niż w Battlefield 1**.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry World War I w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 29 lipca 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 29 lipca 2019.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

The Chronicles of Nyanya © 2018-2019 Fat Dog Games. Opracowanie: hamstercube. Wszelkie prawa zastrzeżone.
World War I © 2005-2019 1C Company. Opracowanie: Dark Fox. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra wykorzystuje licencjonowane oprogramowanie od Nival Interactive.
© 2005-2019 Nival Interactive. Nival, logotyp Nival oraz logotyp Enigma Engine są znakami handlowymi Nival Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

JBL XTREME 2 | **WATERPROOF** | **DO 15 GODZIN PRACY**

JBL DARE TO LISTEN!

EISA AWARD Best Product 2018-2019
HT SUBWOOFER
JBL Xtreme 2

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

gmaster.iiyama.com

G-MASTER™

#MONITORS4GAMERS

by iiyama

JOIN THE G-MASTER SQUAD!

RED EAGLE™ | BLACK HAWK™ | GOLD PHOENIX™ | SILVER CROW™